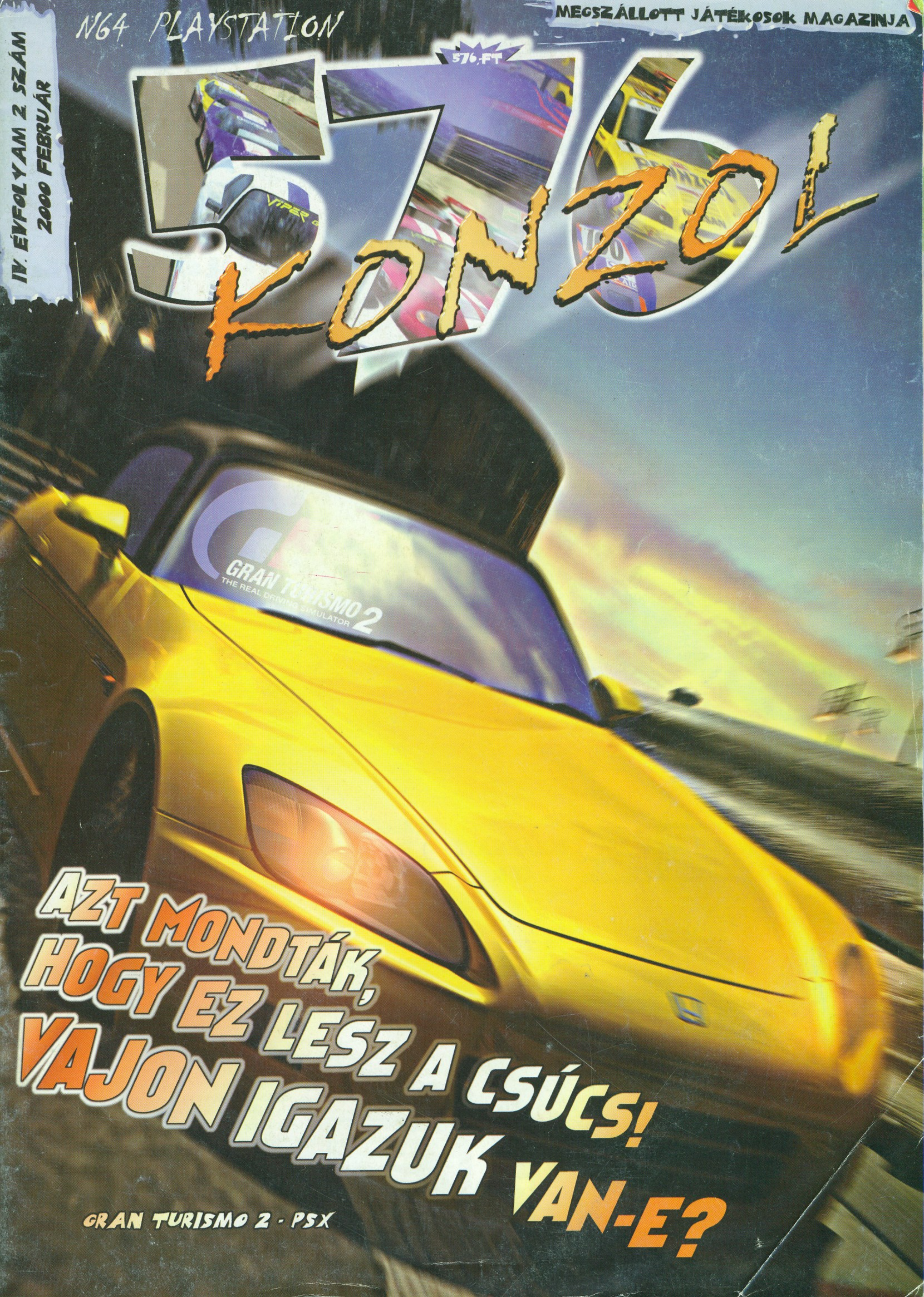
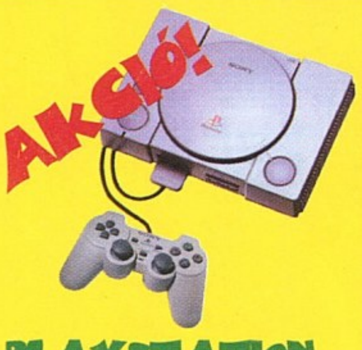

N64 PLAYSTATION
MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
576,-FT
IV. ÉVFOLYAM 2 SZÁM
2000 FEBRUÁR
576 KONZOL
GRAN TURISMO
THE REAL DRIVING SIMULATOR 2
AZT MONDTÁK, HOGY EZ LESZ A CSÚCS! VAJON IGAZUK VAN-E?
GRAN TURISMO 2 - PSX

CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1389 BUDAPEST, POSTAFIÓK 132. TEL: 359-0576

Az árak a 25% ÁFA-t már tartalmazzák! Az árváltoztatás jogát indokolt esetben fenntartjuk!



PLAYSTATION

~~36999,-~~ HELYETT

AKCIÓS ÁR

34999,-



NINTENDO 64

NINTENDO 64 (6 SZÍNBEN) +1 CONTROL PAD +MARIO 64 KAZETTA

32999,-

NINTENDO 64 +1 CONTROL PAD +STAR WARS POD RACER +MARIO 64 KAZETTA

49999,-

PLAYSTATION

40 WINKS	13990.-
A BUG'S LIFE ACTIVITY CENTER	7990.-
ACE COMBAT 3	13990.-
ACTUA POOL	13990.-
ADIDAS POWER SOCCER 2	14990.-
AGENT ARMSTRONG	11990.-
AIR COMBAT /PLATINUM	7990.-
AIRONAUTS	HIVJ
ALIEN TRILOGY /PLATINUM	7990.-
ALL STAR TENNIS 99	13990.-
ALLIED GENERAL	13990.-
ALUNDRA	13990.-
ANNA KOURNIKOVA TENNIS	12990.-
APE ESCAPE	12990.-
APOCALYPSE	13990.-
ARMORED CORE	12990.-
ARMY MEN 3D	HIVJ
ARMY MEN AIR ATTACK	HIVJ
ASSAULT	13990.-
ASTERIX	13990.-
ASTERIX & OBELIX	HIVJ





ATTACK OF THE SAUCERMAN	12990.-
AUTO DESTRUCT	11990.-
AYRTON SENNA KART DUEL	13990.-
AZURE DREAMS	13990.-
BALL BLAZER CHAMPIONS	12990.-
BARBIE RACE & RIDE	7990.-
BASEBALL 2000	HIVJ
BATMAN & ROBIN	13990.-
BATTLE ARENA TOSHINDEN 3	11990.-
BIG AIR	13990.-
BIOFREAKS	13990.-
BLAZE & BLADE	13990.-
BLAZING DRAGONS	13990.-
BLOOD LINES	13990.-
BLOODY ROAR	13990.-
BLOODY ROAR 2	13990.-
BOMBERMAN	13990.-
BOMBERMAN QUEST	HIVJ
BOMBERMAN WORLD	13990.-
BRAHMA FORCE	13990.-
BREATH OF FIRE 3	13990.-
BROKEN SWORD II	11990.-
BUBBLE BOBLE /PLATINUM	7990.-
BUGS BUNNY LOST IN TIME	13990.-
BUGS LIFE/PLATINUM	7990.-
BUST A GROOVE	13990.-
BUST A MOVE /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 2 /PLATINUM	7990.-
BUST A MOVE 3DX	13990.-
BUSTER & BEANSTALK	12990.-
C&C RED ALERT /PLATINUM	7990.-
C3 RACING	13990.-
CARMAGEDDON	13990.-
CASTLEVANIA	11990.-
CASTROL HONDA SUPERBIKE	13990.-
CBZ	13990.-
CENTIPEDE	7990.-
CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	HIVJ
CHOCOBO RACING	12990.-
CIRCUIT BREAKERS	13990.-
CIVILIZATION II	13990.-
COMMAND&CONQUER /PLATINUM	7990.-
CONSTRUCTOR	11990.-
COOL BOARDERS 2 /PLATINUM	7990.-
COOL BOARDERS 4	12990.-
CRASH BANDICOOT /PLATINUM	7990.-
CRASH BANDICOOT 2 /PLATINUM	7990.-
CRASH TEAM RACING	13990.-
CROC /PLATINUM	7990.-
CRUSADER NO REMORSE	13990.-
CYBER TIGER	13990.-
CYBERIA	7990.-
DEAD OR ALIVE	13990.-
DEATHTRAP DUNGEON	13990.-
DEMOLITION RACER	13990.-
DESTREGA	12990.-
DEVIL DICE	13990.-
DEVIL S DECEPTION	12990.-
DIABLO	13990.-
DIE HARD TRILOGY /PLATINUM	7990.-
DINO CRISIS	13990.-
DISCWORLD 2	13990.-
DOOM /PLATINUM	7990.-
DREAMS	13990.-
DRIVER	14990.-
DUKE NUKEM TIME TO KILL	13990.-
DUNE 2000	HIVJ
DYNASTY WARRIORS	12990.-
EAGLE ONE HARRIER ATTACK	13990.-
EHRGEIZ	13990.-
EVIL ZONE	13990.-
EXPLOSIVE RACING	7990.-
EXTREME 500	HIVJ
F1 WORLD GP	13990.-
FA PREMIER LEAGUE MANAGER	13990.-
FA PREMIER LEAGUE STARS	13990.-
FADE TO BLACK /PLATINUM	7990.-
FANTASTIC FOUR	9990.-
FIFA 2000	13990.-
FIFA 98 /PLATINUM	7990.-
FIFA 99	13990.-
FIFTH ELEMENT	13990.-
FIGHTING FORCE 2	13990.-
FINAL FANTASY VII /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 97 /PLATINUM	7990.-
FORMULA ONE 99	13990.-
FRENZY	13990.-
FROGGER	11990.-
FUTURE COP L.A.P.D. 2100 AD	13990.-
G POLICE WEAPONS OF JUSTICE	12990.-
GHOST IN THE SHELL	12990.-
GRAN TURISMO /PLATINUM	7990.-
GRAN TURISMO 2	13990.-
GRANSTREAM SAGA	13990.-
GRUDGE WARRIORS	HIVJ
GUARDIAN CRUSADE	13990.-
GUARDIAN OF DARKNESS	HIVJ
GUNGAGE 3D	13990.-
HARD EDGE	13990.-
HEART OF DARKNESS	13990.-
HERCULES /PLATINUM	7990.-
HOT WHEELS	13990.-
INDY 500	12990.-
INT. TRACK & FIELD /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER /PLATINUM	7990.-
ISS SOCCER DELUXE	7990.-
ISS SOCCER PRO REVOLUTION	HIVJ
IZNOGOOD	9990.-
JEREMY MCGARTH SUPERCROSS 98	12990.-
JERSEY DEVIL	13990.-
JET RIDER 2	12990.-
JUDGE DREDD	11990.-
KENSEI	13990.-
KINGSLEY'S ADVENTURE	12990.-
KKND KROSSFIRE	13990.-
KNOCK OUT KINGS 2000	HIVJ
KNOCK OUT KINGS 99	13990.-
KURUSHI FINAL	13990.-
LE MANS 24 HOUR	13990.-
LEGEND	13990.-
LEGEND OF KARTIA	13990.-
LEGO RACERS	12990.-
LEGO ROCK RAIDERS	HIVJ
LEMMINGS	9990.-
LOST WORLD /PLATINUM	7990.-
MADDEN NFL 2000	13990.-
MADDEN NFL 99	13990.-
MAGIC THE GATHERING	9990.-
MARVEL VS CAPCOM	HIVJ
MASS DESTRUCTION	9990.-
MAXIMUM FORCE	11990.-
MDK	12990.-
MECHWARRIOR 2	13990.-
MEDAL OF HONOR	13990.-
MEDIEVIL /PLATINUM	7990.-
MEGA MAN 8	13990.-
MEGA MAN BATTLE & CHASE	13990.-
MEN IN BLACK	13990.-
MESSIAH	HIVJ
METAL GEAR SOLID	14990.-
METAL GEAR SOLID VR MISSIONS	7990.-
MILENIUM SOLDIER EXPENDABLE	13990.-
MISSION IMPOSSIBLE	13990.-
MONACO GP2	13990.-
MONKEY HERO	13990.-
MONSTER SEED	13990.-
MORTAL KOMBAT TRILOGY /PLATINUM	7990.-
MOTO RACER /PLATINUM	7990.-
MOTOR MASH	12990.-
MOTOR TOON GP 2	13990.-
MOTORHEAD	12990.-
MULAN	12990.-
MUSIC	9990.-
NANOTEK WARRIOR	13990.-
NASCAR 2000	13990.-
NASCAR 99	13990.-
NBA LIVE 2000	HIVJ
NBA LIVE 99	13990.-
NHL 2000	13990.-
NHL 98	11990.-
NHL 99	13990.-
NHL FACE OFF 98	12990.-
NIGHTMARE CREATURES	11990.-
NINJA	13990.-
NO FEAR DOWNHILL MOUNTAINBIKE	HIVJ
NO ONE CAN STOP MR DOMINO	9990.-
ODDWORLD: ABE'S EXODUS	13990.-
ODDWORLD: ABE'S ODDYSEY	7990.-
OMEGA BOOST	12990.-
ONE	13990.-
OVERBLOOD	13990.-
OVERBOARDD	13990.-
PACMAN WORLD	9990.-
PANDEMONIUM 2	13990.-
PARAPPA THE RAPPER	7990.-
PERFECT WEAPON	13990.-
PITFALL 3D	13990.-
POCKET FIGHTER	13990.-
POINT BLANK	13990.-
POINT BLANK 2	12990.-
POOL HUSTLER	13990.-
POP N POP	HIVJ
POPULOUS THE BEGINNING	13990.-
POY POY 2	13990.-
PREMIER MANAGER 98	13990.-
PRO PINBALL : BIG RACE USA	13990.-
PRO PINBALL FANTASTIC JOURNEY	HIVJ
PRO PINBALL TIME SHOCK	7990.-
PUMA STREET SOCCER	13990.-
QUAKE II	13990.-
R TYPE DELTA	13990.-
R TYPES	13990.-
RAGE RACER	9990.-
RAILROAD TYCOON 2	HIVJ
RAINBOW SIX	13990.-
RALLY CHAMPIONSHIP	HIVJ
RAMPGAE WORLD TOUR 2	13990.-
RASCAL	14990.-
RAT ATTACK	HIVJ
RAY STORM	11990.-
RC STUNTCOPTER	13990.-
RE VOLT	13990.-
READY TO RUMBLE BOXING	HIVJ
REBEL ASSAULT 2	13990.-
REBOOT	13990.-
RESIDENT EVIL 3	HIVJ
RIDGE RACER REVOLUTION /PLATINUM	7990.-
RIDGE RACER TYPE 4	13990.-
RIVAL SCHOOLS	13990.-
ROAD RASH 3D	13990.-
ROCK & ROLL RACING 2	13990.-
ROGUE TRIP	13990.-
RONIN BLADE	HIVJ
RUGRATS SEARCH FOR THE REPTAR	13990.-
RUNNING WILD	13990.-
S.C.A.R.S.	13990.-
SHADOW GUNNER	13990.-
SHADOW MADNESS	12990.-
SHADOW MAN	13990.-
SHADOW MASTER	13990.-
SHANGHAI TRUE VALOR	13990.-
SHOLIN	13990.-
SILENT HILL	13990.-
SKULLMONKEYS	13990.-
SLED STORM	13990.-
SMALL SOLDIERS	13990.-
SMURFS	13990.-
SOUTH PARK	13990.-
SOUTH PARK RALLY	HIVJ
SOVIET STRIKE /PLATINUM	7990.-
SPACE DEBRIS	13990.-
SPEC OPS	HIVJ
SPORT CAR GT	13990.-
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	9990.-
STAR GLADIATORS	9990.-





STEEL REIGN	13990.-
STREET FIGHTER ALPHA	13990.-
STREET SKATER	13990.-
SUPER PANG COLLECTION	12990.-
SUPERBIKE 2000	HIVJ
SUPERCROSS	HIVJ
SYPHON FILTER	12990.-
TAI FU: WRATH OF TIGER	13990.-
TARZAN	12990.-
TEKKEN 2 /PLATINUM	7990.-
TEKKEN 3 /PLATINUM	7990.-
TENNIS ARENA	7990.-
TEST DRIVE 4	13990.-
TEST DRIVE 4X4	13990.-
TEST DRIVE 5	13990.-
THE NOTE	12990.-
THEME HOSPITAL	13990.-
THIS IS FOOTBALL	13990.-
TIGER WOODS 99	13990.-
TILT PINBALL	7990.-
TIME CRISIS /PLATINUM	7990.-
TINY TANK	12990.-
TOCA TOURING CAR 2	13990.-
TOMB RAIDER III	14990.-
TOMB RAIDER IV	13990.-
TONY HAWK SKATEBOARDING	13990.-
TOTAL DRIVIN	12990.-
TOY STORY 2	HIVJ
TRAP RUNNER	13990.-
TRIPLE PLAY BASEBALL 2000	13990.-
TRUE PINBALL /PLATINUM	7990.-
UBIK	HIVJ
UM JAMMER LAMMY	13990.-
UNHOLY WARS	13990.-
V BALL	11990.-
V-RALLY 2	13990.-
VICTORY BOXING 2	13990.-
VIPER	9990.-
VIRTUAL POOL	13990.-
VIRUS	13990.-
WAR OF THE WORLDS	13990.-
WARGAMES	13990.-
WARHAMMER DARK OMEN	13990.-
WARHAWK	7990.-
WARPATH JURASSIC PARK	13990.-
WARZONE	12990.-
WCW MAYHEM	HIVJ
WCW NITRO	13990.-
WCW NVO THUNDER	13990.-
WILD 9	13990.-
WILD ARMS	13990.-
WING COMMANDER IV	9990.-
WIPEOUT /PLATINUM	7990.-
WIPEOUT 3	13990.-
WORMS ARMAGEDDON	13990.-
WORMS PINBALL	13990.-
WRECKIN CREW	13990.-
WU TANG	13990.-
X FILES	12990.-
X MEN VS STREET FIGHTER	13990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	12990.-
XENOCRACY	13990.-
Z	9990.-
ZERO DIVIDE 2	13990.-

NINTENDO 64

AERO GAUGE	16990.-
ARMOURINES	17990.-
BEETLE ADVENTURE RACING	17990.-
BIFREAKS	16990.-
BODY HARVEST	16990.-
BOMBERMAN HERO	16990.-
BUCK BUMBLE	9990.-
CARMAGEDDON	16990.-
CASTLEVANIA: LEGACY	HIVJ
CHAMELEON TWIST	15990.-
CHARLIE BLAST TERRITORY	16990.-
CHOPPER ATTACK	16990.-
CRUISIN USA	9990.-



CRUISIN WORLD	16990.-
DARK RIFT	14990.-
DISNEY MAGICAL TETRIS	HIVJ
DONKEY KONG 64	17990.-
DOOM 64	16990.-
DUKE NUKEM 64	16990.-
EARTHWORM JIM 3D	16990.-
F ZERO X	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX	16990.-
F1 WORLD GRAND PRIX II	17990.-
FIGHTERS DESTINY	9990.-
FIGHTING FORCE	HIVJ
GEX 64 ENTER THE GECKO	9990.-
GT 64	9990.-
HOLLY MAGIC CENTURY	17990.-
HOT WHEELS	HIVJ
HYBRID HEAVEN	HIVJ
IGGYS RECKIN BALLS	9990.-
JET FORCE GEMINI	16990.-
KNIFE EDGE	16990.-
KNOCKOUT KINGS 2000	HIVJ



LAMBORGHINI	16990.-
LEGO RACERS	12990.-
LODE RUNNER 3D	16990.-
MADDEN 64	16990.-
MADDEN NFL 99	9990.-
MARIO KART	11990.-
MARIO PARTY	16990.-
MICHAEL OWENS WLS 2000	16990.-
MICRO MACHINES	17990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MK MYTHOLOGIES : SUB ZERO	16990.-
MONSTER TRUCK MADNESS	16990.-
NASCAR 99	16990.-
NBA JAM 2000	HIVJ



NBA JAM 99	17990.-
NBA LIVE 99	16990.-
NHL 99	16990.-
NUCLEAR STRIKE	HIVJ
OLYMPIC HOCKEY	9990.-
PENNY RACERS	17990.-
QUAKE	9990.-
QUAKE II	17990.-
RACING SIM MONACO GP	17990.-
RAINBOW SIX	HIVJ
RAKUGA KIDS	17990.-
RAYMAN 2	16990.-
RESIDENT EVIL 2	16990.-
RUGRATS TREASURE HUNT	16990.-
SAN FRANCISCO RUSH	9990.-
SCARS	16990.-
SILICON VALLEY	16990.-
SOUTH PARK	17990.-
STAR WARS ROGUE SQUADRON	17990.-
STARSHOT SPACE CIRCUS FEVER	9990.-



SUPERCROSS 2000	HIVJ
THE NEW TETRIS	17990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TOP GEAR OVERDRIVE	17990.-
TOP GEAR RALLY	16990.-
TOY STORY 2	17990.-
TUROK 2	17990.-
TUROK RAGE WARS	17990.-
V RALLY 99	16990.-
VIGILANTE 8: 2ND OFFENCE	HIVJ
VIRTUAL POOL 64	17990.-
WETRIX	9990.-
WIPEOUT 64	9990.-
WORLD CUP	9990.-
WORMS ARMAGEDDON	17990.-
WWF WARZONE	9990.-
XENA WARRIOR PRINCESS	16990.-
XG2	16990.-
YOSHI S STORY	16990.-
ZELDA	17990.-

COLOR GAME BOY

10 PIN BOWLING	9990.-
720	9990.-
ANTZ	9990.-
ARCADE HITS	9990.-
ARMOURINES	9990.-
ARMY MEN	HIVJ
BATTLESHIP	9990.-
BEAUTY & THE BEAST	9990.-
BLACK BASS FISHING	9990.-
BUBBLE BOBBLE	9990.-
CAESARS PALACE 2	HIVJ
CARMAGEDDON	9990.-
CATWOMAN	9990.-
CENTIPEDE	9990.-
CHASE HQ	9990.-
CHESSMASTER	9990.-
CONKER POCKET TALES	9990.-
CRAZY BIKERS	9990.-
CRAZY CASTLE 3	9990.-
DAFFY DUCK FOWL PLAY	HIVJ
DEJA VU 1&2	9990.-
DROP ZONE	9990.-
DUKE NUKEM	9990.-
EVEL KNIEVEL	9990.-
F1 WORLD GP	9990.-
FIFA 2000	9990.-
FROGGER	9990.-
GAME AND MATCH GALERY 2	7990.-
GEX	9990.-
GTA	9990.-
HARVEST MOON	7990.-
HEXCITE	9990.-
INTERNATIONAL TRACK & FIELD	HIVJ
ISS SOCCER 99	9990.-
JANOSH	HIVJ
KLAX	9990.-
KONAMI GB COLLECTION	9990.-
LAS VEGAS	9990.-
LEGEND OF RIVER KING	9990.-
LOGICAL	9990.-
LOONEY TUNES	9990.-
LUCKY LUKE	9990.-
MARIO GOLF	9990.-
MAYA BEE	9990.-
MICKEYS RACING	9990.-
MICRO MACHINES 1-2	9990.-
MISSILE COMMAND	9990.-
MISSION IMPOSSIBLE	9990.-
MR NUTZ	9990.-
MS PACMAN	9990.-
NBA PRO 99	9990.-
NHL 2000	9990.-
PAC MAN	9990.-
PAPERBOY	9990.-
PITFALL	9990.-
POCKET BOMBERMAN	9990.-
POWER QUEST	9990.-
QUEST FOR CHAMELOT	9990.-
R TYPE DX	9990.-
RAMPAGE	9990.-
RATS	9990.-
ROADSTER	9990.-
RONALDO FOOTBALL	9990.-
SHADOW GATE	9990.-
SHANGHAI POCKET	9990.-
SILICON VALLEY	9990.-
SPEEDY GONZALES	HIVJ
SPY VS SPY	9990.-
STAR WARS RACER	9990.-
STRANDED KIDS	9990.-
SUPER BREAKOUT	9990.-
SUPER MARIO DELUXE	9990.-
SUPER SNOWBOARDING	9990.-
TAZ MUNCHING MADNESS	9990.-
THREE LIONS	9990.-
TOM & JERRY	9990.-
TONIC TROUBLE	HIVJ
TOTAL SOCCER	HIVJ
TUROK 2	9990.-
TUROK RAGE WARS	9990.-
WARIOLAND 2	9990.-
WICKED SURFING	HIVJ
WWF ATTITUDE	9990.-
YODA STORIES	9990.-
ZELDA	9990.-

GAME BOY

ADVENTURE ISLAND	6990.-
ALADDIN	7990.-
ANIMANIACS	7990.-
ASTERIX	6990.-
ASTERIX & OBELIX	7990.-
BATMAN FOREVER	6990.-
BATMAN RETURN OF JOKER	6990.-
BIONIC COMMANDO	7990.-
BOXING	7990.-
BUGS BUNNY 2	6990.-
BUST A MOVE 2	6990.-
COLD SHADOW	7990.-
CONTRA ALIEN WARS	6990.-
DAFFY DUCK	6990.-
DARKWING DUCK	7990.-
DENNIS THE MENACE	6990.-
DONKEY KONG	6990.-
DONKEY KONG LAND 2	7990.-
DONKEY KONG LAND 3	7990.-
DOUBLE DRAGON II	6990.-
DRAGONS LAIR	7990.-
DUCK TALES	6990.-
FINAL FANTASY ADVENTURE	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 2	9990.-
FINAL FANTASY LEGEND 3	9990.-
GHOST BUSTERS 2	7990.-
GODZILLA	7990.-
GREMLINS 2	6990.-
INDIANA JONES	7990.-
JACK NICKLAUS GOLF	7990.-
JELLY BOY	6990.-
JIMMY CONNOR TENNIS	7990.-
JUNGLE STRIKE	7990.-
LION KING	7990.-
LITTLE MERMAID	7990.-
MEGAMAN	7990.-
MICRO MACHINES	6990.-
MOTOCROSS MANIACS	7990.-
MR NUTZ	7990.-
NIGEL MANSEL	7990.-
NIGEL MANSELL	7990.-
ODDWORLD ADVENTURES	7990.-
PAPERBOY	7990.-
PINBALL DELUXE	6990.-
PINOCCHIO	7990.-
POCAHONTAS	7990.-
POOL	7990.-
POPEYE 2	7990.-
ROBOCOP VS TERMINATOR	6990.-
SMALL SOLDIERS	9990.-
SMURFS NIGHTMARE	7990.-
SMURFS TRAVEL THE WORLD	7990.-
SPIROU	7990.-
SPY VS SPY	6990.-
STREET RACER	6990.-
SUPER BATTLE TANK	6990.-
SUPER HUNCHBACK	6990.-
SUPERMAN	7990.-
SUPERSTAR SOCCER	7990.-
TALESPIN	7990.-
TAMAGOTCHI	7990.-
TARZAN	6990.-
TAZ MANIA	6990.-
THE REAL GHOSTBUSTERS	7990.-
TINY TOONS - WACKY SPORTS	7990.-
TOP GUN	7990.-
TRACK & FIELD	7990.-
TRUE LIES	6990.-
TUROK	9990.-
WATER WORLD	6990.-
WAVE RACE	7990.-
WHO FRAMED ROGER RABBIT	7990.-
WWF RAW	5990.-
YOGI BEAR GOLD RUSH	6990.-
YOSHIE'S COOKIE	5990.-

SEGA DREAMCAST CD-k

AEROWINGS	16990.-
BLUE STINGER	16990.-
BUGGY HEAT	16990.-
CRAZY TAXI	HIVJ
DEADLY SKIES	HIVJ
EVOLUTION	HIVJ
F1 WORLD GP	16990.-
FIGHTING FORCE 2	16990.-
HYDRO THUNDER	16990.-
INCOMING	16990.-
JIMMY WHITE SNOOKER	16990.-
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	HIVJ
MILLENIUM SOLDIER :XPENDABLE	16990.-
MONACO GP	16990.-
NBA 2000	HIVJ
NBA SHOWTIME	16990.-
POWER STONE	16990.-
RED DOG	HIVJ
REVOLT	HIVJ
SEGA WORLD WIDE SOCCER	16990.-
SPEED DEVILS	16990.-
SUZUKI ALLSTAR	16990.-
TEE OFF	HIVJ
TOKYO HIGHWAY CHALLENGE	16990.-
TOY STORY 2	HIVJ
TRICKSTYLE	16990.-
UEFA STRIKER	16990.-
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	HIVJ
VIRTUA STRIKER	17990.-
WORMS ARMAGEDDON	16990.-
WWF ATTITUDE	16990.-

KIEGÉSZÍTŐK

PLAYSTATION

Memory Card 1MB	2999,-
Memory Card 2MB	HÍVJ!
Memory Card 4MB	HÍVJ!
RFU Adapter	3999,-
Sony Memory Card 1MB	4999,-
Hyper Mouse + Mouse Pad	4999,-
Pro Pilot Dual Shock Joystick	9999,-
Scorpion Gun G-Con Komp.	6999,-
X-Plorer FX V3.0	11999,-
Avenger Gun + pedál	11999,-
Cyber (Dual) Shock Controller	5999,-
Sony Dual Shock Controller	9999,-
Viper Dual Shock Controller	6999,-
Primal Pad - Dual Shock	9999,-
Falcon Gun (lézer irányfénnyel)	HÍVJ!
Real Arcade Gun	14999,-
Pro Shock Arcade Dual Shock	9999,-
Pro Carry Case (táska)	HÍVJ!
Kábelek:	
-Joy Hosszabító	2999,-
-Link	2999,-
-Scart + G-Con	2999,-

NINTENDO 64

Memory Card - 256K	2999,-
Rumble Pack Plus - 256K memory	4999,-
Memory Extension Pack - 4MB	6999,-
RFU Adapter	7999,-

GAMEBOY

Multi Boy	
(Lámpa - Nagyító - Joy - Hangszoró)	7999,-
GB Color link kábel	HÍVJ!
GB Color hálózati adapter + akku	HÍVJ!



McLaren Wheel - Dual Shock

Kormány + Sebváltó + Pedál + Kézifék

24999,-

MÁR KAPHATÓ! SEGA DREAMCAST

79999,-



DREAMCAST + JOY + DEMO CD

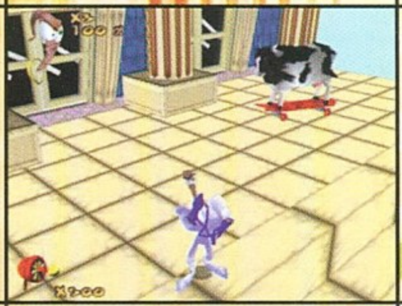
TARTALOM

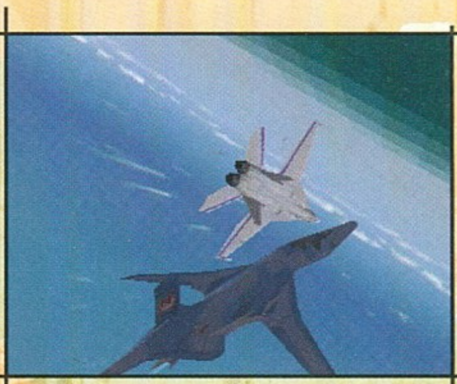

Jade Cocoon



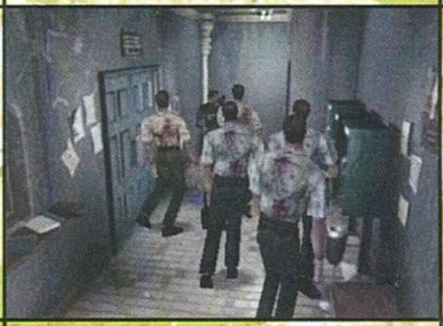
Gran Turismo 2


Ronin Blade


Eartworm Jim 3D


Ace Combat 3


Armorines


Resident Evil 2

...dványban megjelent szöveges és ...trációs anyagok ...ilyen módon való újra felhasználá...ak a kiadó engedélyével ...séges. ISSN 1417-9296
...ás: Grafit Pencil Nyomda ...pest
...lajdonos: Balogh Zsolt
...erkesztő: Martin
...rv: Molnár Dénes
...vács Ildi
...dai előkészítés: ...arosi Renáta
...ágítás: Recent Kft.
...a a Comgame Kft., ... Budapest, ...ely Gy. utca 17.
...cím: 1389 Budapest, ... 32.
...szti a Hírker Rt, ... és alternatív ...sztők
...ethető: 576 KByte ...game Kft.), ... Budapest, ... 32.
...il: 576konzol@576.hu
...ite: www.576.hu
...p: Gran Turismo 2

aktuális 25

Ha ez nem a februári szám lenne, akkor bizonyára másképp kezdeném az AKTuálist, de mivel február van, ezért szeretném megragadni az alkalmat, hogy köszöntsem **DEZSŐ** barátomat. Mégpedig abból az alkalomból, hogy megint találkoztunk és megígértem neki. Szal' Csumizlak Dezsőkém!

Van itt az asztalomon egy halom CD. Elég friss anyagok, még az amerikai és japán PlayStation szaküzletek is megirigyelhetnék a választékot. Az a baj velük, hogy bármennyit is nyomok be az újságba, NEM AKAR lefogyni a torony! Pedig most aztán nyomom az NTSC-s anyagokat is, meg aztán alig kap néhány játék 2 oldalt, mégsem boldogulok. Remélem, ha sok baj is van a Konzollal, a frissességre most aztán nem lehet panasz! Ennél frissebbek már csak akkor lehetnénk, ha hetente kétszer jelennénk meg 100 oldalon. Ja, és a Mangásoknak is szerettem volna kedveskedni az Ehrgeiz poszterrel...

Meg aztán megtört a jég – Vári professzornak végre igazán TETSZETT egy játék N64-re mégpedig a Resident Evil 2! Tehát N64-es tulajdonosok, rohanjatok a boltokba, mert ez csak egyszer fordul elő minden millenniumban!

Martin





HÍREK

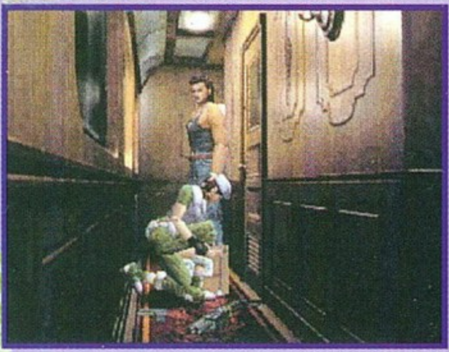
BLUES BROTHERS 2000 (NINTENDO 64)

Player 1/Titus

Nehéz az olyan nagy filmeket megjátékosítani, mint az eredeti Blues Brothers. Az a hangulat, az a zene, és azok a színészek megismételhetetlenek lesznek. Talán pont ezért dolgozza fel a Titus a tavaly előtti filmet, mely jóval kisebb sikert aratott, mint elődje. A játék stílusa egy 3D-s puzzle-platform lesz, azaz különböző fejtörő feladványok megoldása után lehet ügyességi feladatokat is megoldani. A történet a film vonalát követi, amikor is az Elwood bratyók a börtönből szabadulva pénzt kell, hogy keressenek, ha össze akarják állítani a Blues Band-et. A grafika valami elképesztő, reméljük a kezelhetőség és a hangulat is ilyen jó lesz, hiszen akkor egy újabb minőségi N64-es darabbal állunk szemben.





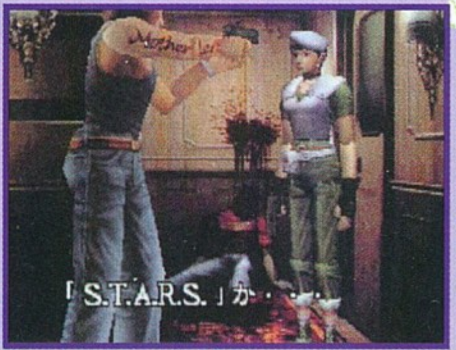


RESIDENT EVIL 0 (NINTENDO 64)

Capcom

Nem nyomdahiba, hanem valóban ez lesz a neve a legújabb Resident résznek. A számból talán ki lehet következtetni, hogy ez lesz a történet legeleje, ami még az első rész előtt fog játszódni. A főhős Rebecca Chambers lesz, a Bravo Team fiatal tagja. A történet pedig azt fogja körül járni, hogy mi történt a Bravo Teammel, mi, vagy ki áll az Umbrella hátterében és ehhez hasonló – eddig ki nem derült eseményeket. A játék ősszel jön Japánban, de az amerikai, illetve európai premier még nem biztos.

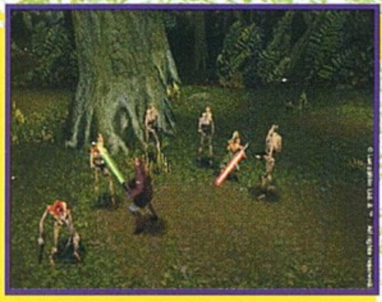


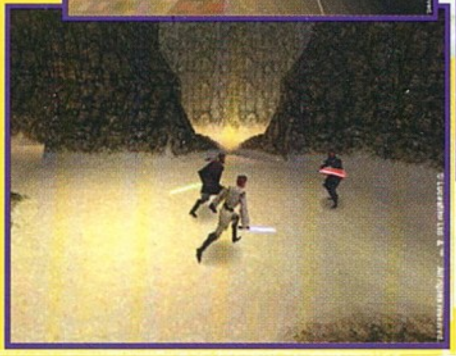



STAR WARS: EPISODE 1 - JEDI POWER BATTLES (PLAYSTATION)

LucasArts

A PlayStation történelem talán leghosszabb nevű játékát készítik a Lucas-os fiúk, ami egy újabb bőr lesz az Episode 1-ről. A JPB egy oldalról játszódó "haladós" stílusú bunyós játék lesz, a film főbb, és kisebb szereplőivel egyaránt. A történet szerint továbbhaladva a különböző felszedhető tárgyaktól egyre csak erősödsz, így fejlesztheted különböző képességeidet. Megjelenésére még tavasszal számíthatunk.

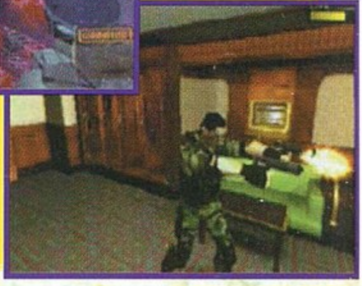


CHASE THE EXPRESS (PLAYSTATION)

Sugar & Rockets/Sony

"Üldözd a vonatot" – mondja a Sony, aki a Chase The Express című játékkal beszáll a Resident Evil stílusú játékok közé. A Martin már itt kurjongat mellettem, ugyanis a játék Japán verziója olyan nyomokat hagyott benne, hogy még az újság leadást is a fenébe kívánná. A kamera formabontóan nem csak hogy követ, de az emberrel teljesen körbe tudsz nézni. A grafikát illetően pedig azt hiszem a Resident 3 nyakában lohol. A 2 CD-s opusz tele van videó bejátszásokkal, és hangulatilag is teljesen lenyűgöző. Japán után Amerika jön a közeljövőben, és reméljük őszre hozzánk is elér.




MICRO MANIACS (PLAYSTATION)

Codemasters

A játék, amit mindenki csak úgy hív, hogy Micro Machines 4. Pedig nem erről van szó... Emlékezzünk csak vissza a Running Wild című futkározós eposzra. Mint ismeretes a játék nem szólt másról, mint arról, hogy ki szalad gyorsabban? Erről lesz szó most is, csak a kivitelezés lesz más. 12 idióta karakter közül választhatsz, akikkel aztán ugyanennyi dilis pályán teheted próbára a tudásod. A játékot egyszerre akár négyen is lehet majd játszani, ami valamikor nyár elején érkezik.

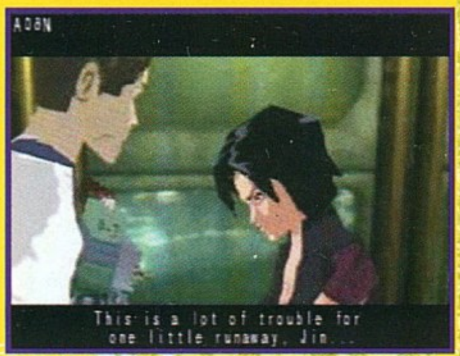



FEAR EFFEKT (PLAYSTATION)
Eidos

Ha szereted az anime-ot és a cyberpunk-ot, akkor a Fear Effekt a Te játékod lesz. A játék különlegessége, hogy eddig soha sem látott szabadságot ad a játékosnak. Azt és ott piszkál meg, amit akar. Tehát meglátsz valamit a háttérben, s bármennyire nincs köze a történethez, azt nyugodtan megvizsgálhatod. A történet Hong Kong utcáin kezdődik valamikor a jövőben, és stílusilag a Resident Evil, valamint a Syphon Filter keveréke lesz. A megjelenést már többször is eltolták, most úgy néz ki nyár elején várható.







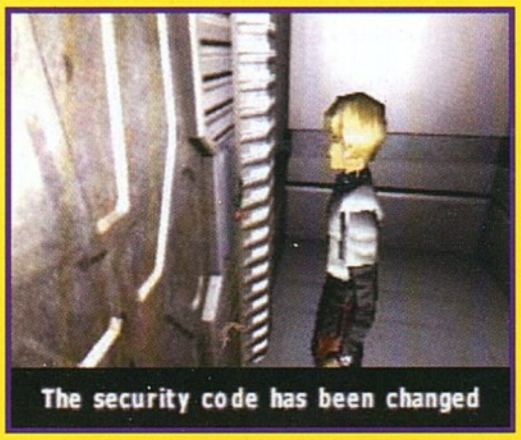
FINAL FANTASY IX (PLAYSTATION)
Square

A leveleitek alapján úgy tűnik egyre többen kedvelik Magyarországon is az igényes RPG játékokat, főleg a Final Fantasy sorozatot. Így talán örültök neki, ha beszámolhatunk arról, hogy igen előrehaladott állapotban van a Final Fantasy 9. részének készítése. Január végén a Square egy 3 napos "bulit" rendezett, ahol bemutatták, hogy a 20 éve működő cég mit is tervez a jövőben. Volt itt szó minden féle érdekes dolgokról, többek között arról, hogy hová fejlődik a konzolos játékipar. És itt jött a képbe az FF sorozat, aminek páratlanul egyszerre 3 részét jelentették be. A Final Fantasy X és XI már a PlayStation 2 készül el, és egyre inkább az online – azaz internetes játékra fog épülni. Így tehát érdekes lesz játszani az utolsó "hagyományos" Final Fantasy-val. A kilencedik részre sikerült visszahódítani Yoshitaka Amano karakter dizájnert, aki az FFVI-nál szállt ki a sorozatból. Az új rész képeiből ítélve úgy tűnik inkább az FFVII által kezdett (és számomra jóval szimpatikusabb) emberi vonalat követi, mint az FFVIII kemény, punk világát. A játék egyelőre úgy néz ki nyár végén jön ki Japánban, s jövő év elején Európában.



GALERIANS (PLAYSTATION)
Crave

Ebben a számunkban teszteltük egy gyönyörű RPG játékot Jade Coccoon címmel, amit a Crave Entertainment készített. Így talán némi bizalommal nézhetünk a következő Crave produkcióra, a Galerians-ra. A játék stílusa horrorakció, igen-igen, így hívják hivatalosan a Resident Evil által megteremtett különös játékformát. A 3 CD-s borzalom főszereplője egy Rion nevű fiatal srác, aki fokozatosan ébred rá, hogy ki is ő valójában és mit keres ebben az elgépesedett világban. Komputerek a házakban, komputerek az utcákon, komputerek a kórházban – szóval komputerek mindenütt. Állítólag 50 óra szükségeltetik a végigjátszáshoz, amit hogy még izgalmasabbá tegyenek 70 perc CGI animációt raktak bele. Reméljük még a nyár elején megjön.







TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION (NINTENDO 64)
Accalim Austin

Idén ősszel újra eljő a dínóvadászat ideje, hiszen az Acclaim már javában dolgozik a Turok történet szerinti 3. részén. A közzétett adatok alapján remélhetjük, hogy kiküszöbölve a Rage Wars által okozott csorbát ismét régi pompájában tündökölhet majd a sorozat. Előreláthatólag 20 egyjátékos és 48 Multiplayer pályán 24 különböző fegyverrel lehet irtani az ellenséget, sokkal gyorsabb képfrissítéssel és menteni is bárhol lehet majd. Természetesen a T3 támogatja majd az Expansion Pack-et, de maga a játék csak az év vége felé várható.









NYERTESEK

Jurrasic Park játék
Nyeremény: Hologramos Jurassic Park kártya (Steven Spielberg)
Nyertesek:
Kilencz András, Szabadszállás
Sepsi Barbara, Budapest
Molnár Krisztián, Baja
Ledó Balázs, Veszprém
Majoros István, Szarvas
Kirsch Éva, Salgótarján

Wargames játék
Nyeremény: Wargames videófilm (Oroszlán)
Nyertes:
Ifj, Ötvös Tibor, Dorog

EA Sports játék
Nyeremény: EA póló (Fifa, NHL, NBA, Nascar, Madden, stb)
Nyertes:
Arany Tamás, Szolnok

Banjo játék
Nyeremény: Banjo-Kazooie plakát (Rare)
Nyertes:
Csala Ildikó, Mezőtúr

Pac-Man játék
Nyeremény: Pac Man plakát (1979)
Nyertesek:
Dézsányi Erik, Eger
Petőfi Gábor, Székesfehérvár

Sony játék
Nyeremény: PlayStation kulcstartó (Toshinden, Ridge Racer)
Nyertesek:
Csaba Richárd, Budapest
Kelemen Péter, Kőszeg
Majoros István, Szarvas
Hangódi Csaba, Budapest
Szabó Géza, Érd
Monolovics Tibor, Szeged
Keszei Ferenc, Pápa
Fehér Gábor, Soroksár

JÁTÉK!

Disney játék
Nyeremény: Egy Disney Magical Tetris Nintendo 64-es játékkazetta
Kérdés: Sorolj fel 6 Disney rajzfilmhőst

ID4 játék
Nyeremény: 1 ID4 baseball sapka
Kérdés: Mikor van az Independence Day (hónap, nap)?

Tomb Raider játék
Nyeremény: 3 db Tomb Raider kártyacsomag
Kérdés: Hogy hívják a játék főhősnőjét?

Star Trek játék
Nyeremény: 2 db Star Trek kártyacsomag
Kérdés: Mi a Kirk kapitányt játszó színész neve?

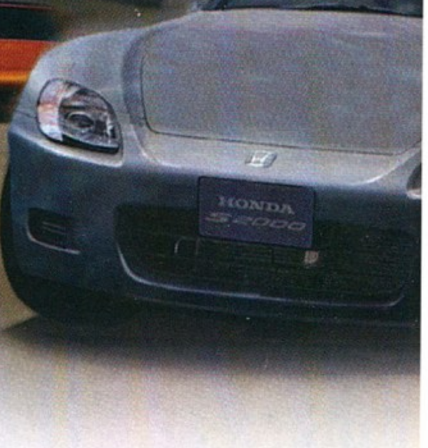
Egy kissé megszeppenve álltam ott, a szerkesztőség kellős közepén, mikor Martin egy fürge mozdulattal a kezembe nyomta a Gran Turismo 2. részének dupla CD-jét. Ezt tényleg én kapom? Ez aztán a megtiszteltetés, hiszen az év egyik legjobb autó szimulátorával



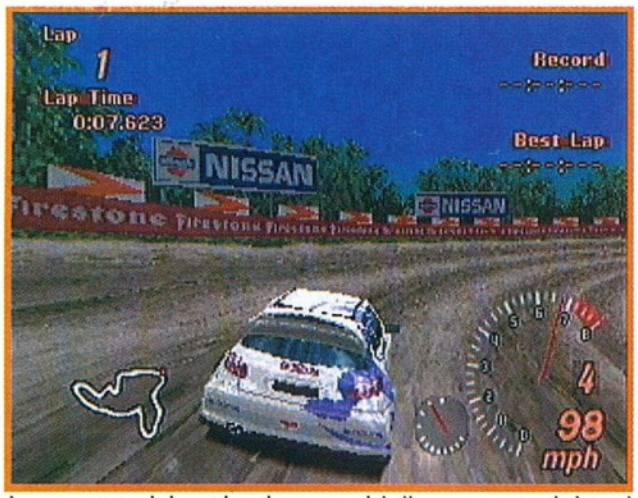
játszhattam pár hetet és tapasztalhattam ki töviről-hegyire. Meg kell, hogy mondjam, a játék minden várakozásomat felülmúlta, ez tényleg valami fenomenális.

MEGÉRTE-E VÁRNI?





Nem csak maga a játék, hanem a hangulat is, amit teremt a játékosnak, aki minden erejét beleösszpontosítva próbálja úton tartani a járművét. Most megpróbálok egy minden részletre kitérő leírás félét kanyarítani a játékról, minek figyelmes végigolvasása után nektek is be kell látnotok majd, hogy ez nem egy egyszerű "megyek egy kört, aztán kikapcsolom" játék, hanem egy etalon. Nehéz feladat elé állítom magam, hiszen annyira összetett és minden részletre odafigyelőre sikerült ez a program,



hogy szinte lehetetlen három oldalba mindent belezsúfolni, és mindenről aprólékosan írni. Azért megpróbálom a lehetetlent, lássuk.

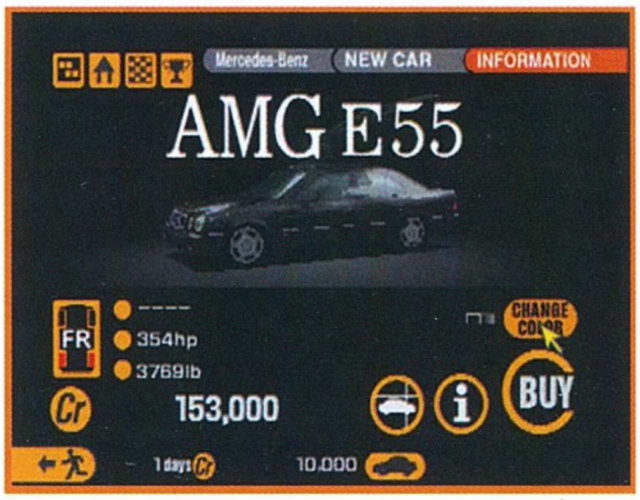
PÖRGŐ ZENE, VILLOGÓ FÉNYEK ÉS A SEBESSÉG

Kezdjük talán a legelején a dolgokat, amikor megveszed a játékot és kibontod a dobozt, két darab lemezt találsz benne. Igen jól olvastad, az első rész óta a Gran Turismo mérete a duplájára növekedett és ezzel természetesen a lehetőségei a játéknak is megsokszorozódtak. A két CD, két különböző játékmódot tartalmaz, és erre utal nevük is: Arcade és Simulation. Gondolom jelen esetben célszerű sorban haladni, úgyhogy először nézzük az Arcade játékot tartalmazó korongot.

ARCADE

Ezt a lemezt tedd be elsőnek, hiszen csak itt láthatod a játék kezdő animációját, mert csak ide fért fel. Az információrengeteg természetesen a Szimuláció CD-n van. Viszont érdemesebb az arcade-al kezdeni a játékot, kipróbálni az autók irányítását és babrálni a beállításokat, hiszen Szimulációban már nem babra megy a játék. Ott a rengeteg beállítástól csak hosszú percek múlva kezdhetnél játszani, itt viszont pillanatok alatt a verseny kellős közepében találhatod magad. Ha már feltápászkodtál a földről a lehengerlő animáció után, ami olyan élethű és szép, amilyet még egy játékban sem láthattunk eddig. Az egész egy számítógépes engine-el készült és szerencsére nem a Gran Turismo 2-jével, hanem leginkább olyan Dreamcast minőségűnek lehetne nevezni. Természetesen teljes képernyőben fut és akadás nélkül. Szóval miután már rendbe hoztad magad és összeszedted az összes állad, lássuk mit is kínál az arcade játékmód. A beállítási lehetőségek teljesen megegyeznek a két CD-n és ami a legjobb, hogy a mentett állások és autók áthozhatók az egyik játékból a másikba, így játszhatunk arcade-ban is bármely autóval amit a Szimulátorban megszereztünk. Ezúttal kicsit részletesebben térek ki a beállítási lehetőségekre, mert annyi van belőlük, hogy azt felsorolni is fáj. Na mindegy, azért belevágok. A Global Options menüben lehet állítgatni a grafikai dolgokat, melyek sajnos korlátozódnak a kameranézetekre és a kiírásokra a képernyőn. Továbbá itt található még a hangerő és a vibráció ki/bekapcsolása. A Race Options-ban lehet kiválasztani a játék hosszúságát, az autók sérüléseit, a kétjátékos üzemmód esetén az erőviszonyokat, kerekek minőségét és így tovább. A Key configuration-ban értelemszerűen a gombok kiosztását lehet megváltoztatni. Az Analog settings-ben pedig az ilyen joypaddal rendelkezők állíthatják be a gyorsulás, fékezés, kanyarodás erősségét. Ha már kiszórakoztad magad, lépj ki a főmenübe. Itt található még a mentett játékok töltése és egy Data transfer nevű menü, ahol áttölthetsz adatokat a másik lemezről. Továbbá van itt egy Replay theatre is, ahol menthetsz, tölthetsz és megnézheted a visszajátszásaidat.

Nos elérkezett a játék ideje, nyomj hát a Start game-re. Itt először azt kell eldöntened, hogy egyedül vagy egy másik hús-vér ember ellen akarsz játszani. Egyébként itt is beléphetsz a garázsba és betölthetsz autókat. Ha rányomtál a Single player gombra, egy újabb képernyő nyílik meg előtted, ahhoz a verseny módját kell kiválasztanod, ami lehet szimpla verseny autóúton, rally bajnokság terepen vagy egyszerűen csak hajsza az idő ellen. Az igazsághoz az is hozzátartozik, hogy a rally szintén idő elleni verseny, ahol a szellemképed ellen kell harcolnod. Mégis annyira élethű az autó mozgása, hogy élvezetessé válik az egyébként unalmas versengés. Részletesebben a Road race-re térek ki, hiszen ez az igazi kihívás. Itt kiválaszthatod a nehézségi fokozatot, melyből még az easy is nagy kihívást jelent (legalábbis nekem). Ezután jön a Gran Turismo 2 igazán nagy erőssége, az autóválasztás. Három kategóriából választhatsz: hétköznapi autók, drága, minőségi autók, vagy sport autók. A választás csak ízlés kérdése, mert a gép aszerint állítja össze az ellenfeleket, hogy milyen kategóriából választottál autót. A rally módnál természetesen egy rally kategóriából kell választanod. Ezután a sebességváltó és az útviszonyok kiválasztása következik, melyből én erősen ajánlom a Racinget, mert a Dirt-nél nagyon kell ismerned az autó mozgását a valóságból, hogy irányítani tudjad a játékban. Szóval, ha játszani akarsz és nem csak csúszkálni jobbra-balra akkor válaszd a Racing opciót. Rögtön nyílik egy újabb képernyő, ahol a pályát kell kiválasztani, amelyen versenyezni akarsz. Összesen 18 különböző pálya van az Arcade CD-n. Ez nem túl sok, de valójában a játék java a Simulator módnál kezdődik.



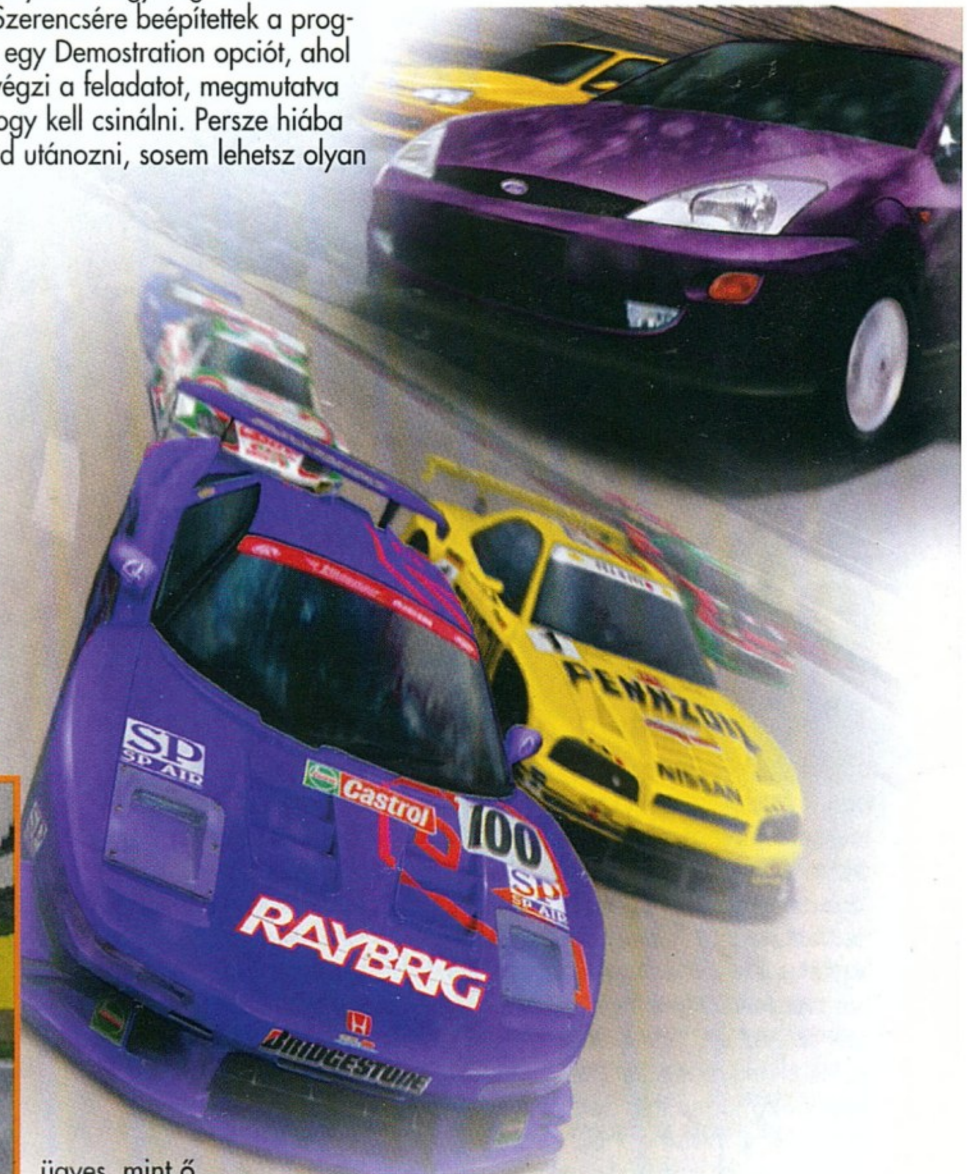
SIMULATOR

Ez a lemez tartogatja számodra az igazi meglepetéseket (például, ha megdörzsölöd a CD kék felületét "pit-stop", azaz égett gumi szagú lesz a kezed), melyek abban rejlenek, hogy a japánoknak sikerült megszerezniük a világ nagyobb autógyárainak a licenszeit és így az első részhez képest itt már nem csak japán autók választhatóak. Ha a Start game-re nyomsz egy város térképe



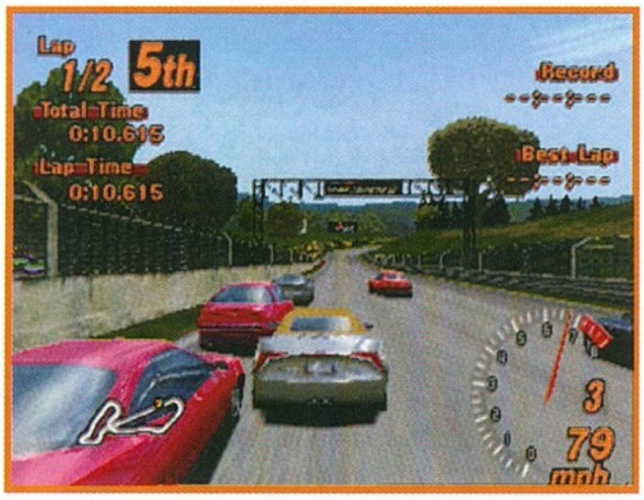
nyílik meg előtted, melyen sok kis gombocska található. Az elsőként legérdekesebbnek a városrészek tűnhetnek, ugyanis ott lehet autót vásárolni gyártók és modellek szerint csoportosítva. Ezért látogasd meg őket szépen sorjában, de előre szólok, hogy nem lesz pénzed egy





komolyabb autóra sem, csak japánokra (hacsak nem akarsz kis Fiattal versenyezni). A West City-ben találhatóak a francia és olasz autógyárak, a North City-ben a neves angol és német márkákat találhatod, a South City-ben az amerikai gyárak kiállítótermei vannak és végül de nem utolsó sorban pedig, a East City ahol a japán modellek pihennek. Külön érdekessége a japán városrésznek, hogy egyedül ott látogatsz ki a piacra és vá-





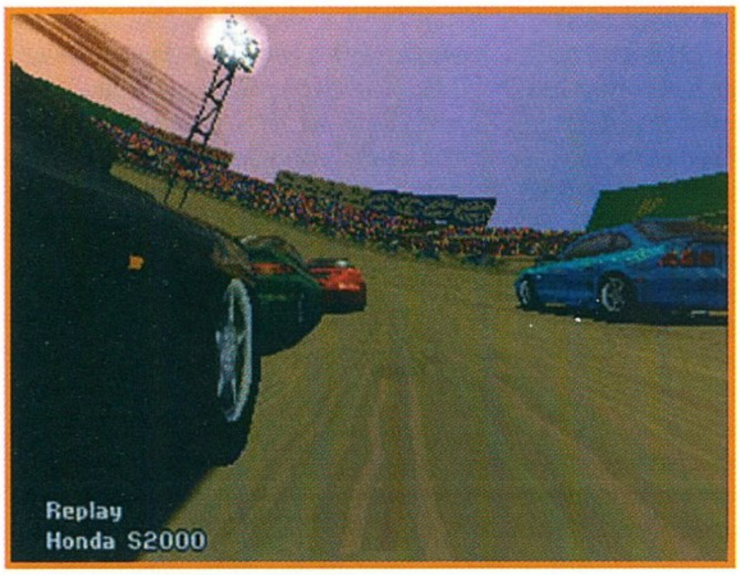
sárolhatsz használt autókat olcsón (kezdetben csak erre lesz pénzed). Szerintem ennek az az oka, hogy szegény programozók nem igazán tudták az európai használt autóárakat és modelleket. Miután rányomtál az autómárka nevére, egy menü nyílik, ahol a vadi új, használt és speciális limitált autók közül válogathatsz, sőt itt tudsz kiegészítőket is vásárolni az autódhoz. Ezen kívül még márkaszervizbe is viheted, ahol megtuningolják egy kicsit a drágát. Ha viszont speciális limitált autót vettél, akkor speciális futamra is mehetsz az Event menüből.

Kezdetnek vegyél egy olcsó Mitsubishi-t vagy Mazda-t, esetleg egy Nissan-t (természetesen használtan). Ezek után lépj ki a város térképére, ahol még sok tennivalód lesz. Ha már megvan a kocsi, meglátogathatod a Machine Test részleget, ahol minden megkötés nélkül kipróbálhatod a járgányt, hogy mire képes. Érdemes ügyelni az autó épségére, hiszen fokozatosan romlik az állapota, kopnak az alkatrészek és a motor (csak ha be van kapcsolva a sérülés opció). A Weel Shop-ban lehet kerekeket vásárolni, a legnevesebb márkákból válogathatsz. Továbbá van itt még autómosó is, ahová egy koszos rally verseny után elviheted a kocsit, hogy újra szép tiszta lehessen. Nem maradt más, mint rányomni a License gombra, mert sajnos nem kezdhetsz el játszani a játékkal, míg nem szerezted meg a jogosítványt. Itt több kategória is van, melyeket sorban kell elvégezned. Végül megkapod a nemzetközi papírokat, melyek nagyon fontosak, főleg akkor, ha külföldre akarsz menni versenyezni. Szerintem mindenképpen érdemes egyszerre letenni a jogsit az összes kategóriára, mert akkor többet nem kell majd visszatérned ide. A Super jogosítvány a legutolsó a sorban, abba csak akkor kezdj bele, ha már a bajnokságokat elvégezted, és valami különleges világversenyre készülsz. Nos, rögtön nyomj a legelső kategóriára és vágj a közepébe. Az elején pofon egyszerű feladatokat kell elvégezned, úgy, mint gyorsulás, fékezés, stb. De a feladatok a jogosítványok kategóriáin felfelé haladva egyre csak nehezednek. Ilyenkor minden pálya időre megy, és neked az első három legjobb közé kell bekerülnöd, hogy teljesítsd a pályát. Nem feltétlenül kell elsőnek lenned, elég, ha megszerzed a bronzérmet. Ha megvan, mehetsz a következő pályára és így végezd el az összest. Szerencsére beépítették a programozók egy Demostration opciót, ahol a gép elvégzi a feladatot, megmutatva neked, hogy mit kell csinálni. Persze hiába próbálnád utánozni, sosem lehetsz olyan ügyes, mint ő.

A jogosítványt leteheted azelőtt is, hogy autót veszel, mert természetesen az autósiskolától mindig kapsz valamilyen kocsit az adott pályára.

Miután végeztél a papírmunkával, találsz még egy Home gombot a városban. Itt laksz te, és a garázs is itt található, ahol a járműveid parkolnak. Ez egy fontos hely, hiszen itt tudsz átszállni egyik autóból a másikba, el tudod adni azokat (sajnos csak igen csekély összegért), megnézheted az autók adatait, történelmüket és még rengeteg információt találhatsz. Már csak a legfontosabb maradt hátra, a Go Race gombocska, melyre rákattintva a Gran Turismo Foundation (Gran Turismo alapítvány) által elismert bajnokságokba kezdhetsz. Ezek a következők: Gran Turismo League, Rally Events, Special Events, Endurance. Ezek közül kezdetben csak a Gran Turismo-ra mehetsz, mert a többihez szinte kivétel nélkül szükséges valami extra cucc, mint például a rally-hoz speciális gumik. Egyébként versenye válogatja, hogy mi kell a nevezéshez. A címük mellett ott található a belépési követelmény, vagyis, hogy milyen kategóriájú jogosítvány szükséges az induláshoz. Sok ingyenes futam van és sok olyan, ahol fizetned kell a belépésért. A Gran Turismo League-ban mindenhol fizetni kell, ezért célszerű olyan autót venned, hogy maradjon pénzed a nevezésre is. Persze minden bajnokságban vannak díjak, melyek a verseny keménysége szerint emelkednek. A Gran Turismo league-ban először ki kell választanod, hogy milyen nemzetiségű versenyen indulsz, aztán a pályát és nehézséget. Hogyha nincsen nemzetközi jogsid, csak japán futamokon indulhatsz. A képernyő jobb szélén található “Go” emblémára kattintva belépsz a verseny menübe. Itt még utoljára állítgathatsz az





autón (sebességváltó, felfüggesztés, stb.), visszanézheted a mentett replay-eket, és tehetsz egy gyakorlókört is a pályán.

A MEGVALÓSÍTÁS

Kattints Start Race feliratra és végre a pályán találod magad, a kedvenc autódban. Ilyenkor látszik csak igazán, hogy mekkora pácban voltak a fejlesztők a játékkal. Igyekeztek mindent tökéletesre formálni. Tömérdek pályát terveztek, különböző tájakkal, útviszonyokkal, híres együtteseket kértek fel az aláfestő zenéhez, iszonyatos mennyiségű autó licenszét szerezték meg, és készítették el az autók élethű modelljeit (több mint 600 különböző jármű található a játékban, míg a Gran Turismo 1-ben "csak" 160 volt). És mégis mikor megjelenik a pálya, úgy érzed valami nem stimmel. Két CD-lemezt megtöltöttek rengeteg információval és a grafikai részre már nem maradt hely. A játék minden szempontból tökéletes, kivéve a grafikát. Ez az egyetlen olyan része a programnak, amibe bele tudok kötni. Még ha abból is indulok ki, hogy a Playstation már nem korszerű gép és nem szabad elvárni tőle grafikai innovációkat, akkor is azt mondom, hogy ezt sokkal szebbre meg lehetett volna csinálni. Ha láttad a Need for Speed 4-et, az minden szempontból felülmúlja a Gran Turismo grafikai minőségét. Elhoztam a szerkesztőségből a játék első részét, hogy legyen összehasonlítási alapom, és arra a megállapításra jutottam, hogy ez még annál is csúnyább. A beton textúra az úton eléggé pixeles, a hátterekről nem is beszélve, melyek szerintem még a 2x2-es pixelméretet is meghaladják. Az autók kivitelezése talán jónak mondható, viszonylag igényesen megtervezték őket. A fény megcsillan a karosszérián, a kerekek pörögnek és fordulnak, az autó márkajele kiolvasható a hátulján. Szóval nem ez volt az, amiért kiábrándultam a grafikából, hanem az, hogy a gép folyamatosan változtatja az objektumok megvilágítását és a renderelés minőségét. Aszerint módosítja a rajzolást, hogy mennyi jármű van egyszerre a képernyőn. Ez arra szolgál, hogy a sebesség végig folyamatos maradjon, és ne lassuljon be az akció. Szerintem erre egyáltalán nem lenne szükség, hogyha a programozók egy kicsit igényesebben kódolták volna a játékot. De ez esetben eltekintek ettől a nem kis negatívumtól, hiszen még így is szépnek mondható a játék és egyáltalán nem ront a grafika a játékélményen. A kezeléssel még kevesebb gondom volt, mert annyira élethű az autók viselkedése az úton, amilyet már régen nem láttam egy játékban sem. Ha rendelkezel analóg irányítóval (ha még nem, gyorsan vegyél egyet, mert fantasztikus), olyan finoman irányítható az autó, mint az életben. Szinte lehet érezni a kocsi mozgását és ki lehet számítani előre, hogy ha csinálsz valamit, hogy fog rá reagálni a gép. A gombok kiosztására nem térek ki bővebben, hiszen ha már végigszenvedted magad ezen a halom beállításon a játék során, akkor már gyerekjáték lesz bekonfigurálni, vagy kitapasztalni az irányítást. A grafika enyhe gyengesége mellett, valóságos Kánaán a zene a játék alatt. A CD-ken több zeneszám található,





melyek között olyan nevek is szerepelnek, mint a Cardigans vagy a Garbage. Sajnos a számok nem audio track-ként szerepelnek a lemezen, hogy ne tudd őket külön hallgatni. Ez valószínűleg egy üzleti fogás akart lenni, hogy később egy Audio CD-t megjelentetve utólag egy kis plusz bevételhez jusson a kiadó. Egyébként a Cardigans már régóta nagy Gran Turismo rajongó, mert a csapat tagjai egyfolytában azzal játszottak. Az első albumuk címének is azt választották, hogy "Gran Turismo". Így talán nem véletlenül érte őket az a megtiszteltetés, hogy a második rész főcímzenéje az ő előadásukban szerepel a játékban. Azon kívül, hogy a Cardigans-t személy szerint is nagyon szeretem, ez a számuk különösen illik egy ilyen autós játékhoz, hiszen pörgős, gyors és dallamos, pont olyan, amire szívesen nyomja az ember a gázpedált és nézi az autók száguldozását.

Gondolom még bőven lenne mit írni erről játékról, adhatnék még tippeket, részletezhetném a rally futamokat, a gyorsulási pályákat (Endurance) vagy a világbajnokságot, de a hely sajnos véges és ideje egy összértékelést alkotnom a programról, amivel ezúttal egyáltalán nem vagyok gondban, hiszen annyira jó a játék és olyan különleges hangulatot teremt a verseny izgalma, hogy ezt mindenképp ki kell, hogy próbáld. Igazi szabadságot kap a játékos, mindent megtehet, amit csak akar. Úgy tunningolja az autókat, ahogy csak akarja, adhatja veheti őket. Szóval, ha szeretted annakidején a Street Rod-ot és mindemellett egy igazi, modern autó szimulátorral akarsz játszani, akkor ez a neked való játék.

Endrédy Tibor



GRAN TURISMO 2

POLYPHONY / SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

2 JÁTÉKOS
4 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ ISZONYATOSAN SOK LEHETŐSÉG ÉS AUTÓ, TELJES REALITÁS, KIRÁLY ZENE
× EGY KISSÉ EGYSZERŰ GRAFIKA

94%

Emlékeztek még a több, mint 3-4 éve megjelent Suikoden című játékra? Ennek az volt az érdekessége, hogy ez volt az első RPG játék, ami Európában PlayStation-re megjelent. Nekem személy szerint nagyon tetszett a progi, bár egy kicsit rövid volt. Az igazi érdekessége, hogy 108 karaktert lehetett csatlakoztatni, összegyűjtve őket egy kastélyba.

ÁRULÁS, HARC, MÁGIA, SUIKODEN 2







Ez igazán nagy pozitívuma volt a játéknak, hisz más RPG-kben még tized ennyi szereplő sincsen. A most megjelent Suikoden 2-ben is ez a feladat, persze rengeteg újdonsággal megfűszerezve.

PROLÓGUS

Most a játék történetét szeretném leírni, egy kicsit részletesebben, mint azt megszokhattátok. A két rész annyira tökéletesen van összekapcsolva, hogy a legapróbb részletek is megegyeznek, nagyszerű, hogy a készítők mindenre odafigyeltek, nincsenek logikai bukfencek és az első rész összes elvarratlan szálát folytatták.

A Suikoden egy fantasy világban játszódó történet,



megtaláljuk benne a különböző fantasy lényeket, de persze az igazi főszereplők az emberek. A Suikoden-ben rendkívül fontosak a varázsrúnák. Ezeket az emberek a mindennapjaikban használják. Van közöttük azonban 27 különleges, ezt hívják a 27 Igaz Rúnának (27 True Rune's). Ezek a elképesztő erővel rendelkeznek. A Suikoden első részében a főhős megkapta a 27 közül az egyik legerősebb rúnát, a Soul Eater-t. Az első rész egy Scarlet Moon Empire nevű országban játszódott, melynek Barbarossa volt a királya és feleségével Windy-vel irányította az országot, méghozzá zsarnoki módon. Aki fellázadt azt leverték. Mivel Windy meg akarta szerezni a Soul Eater-t, ezért McDohl-nak menekülnie kellett. Ezután kalandos úton McDohl a megmaradt lázadók élére állt és hamarosan az egész királyságra kiterjedő lázadást robbantott ki. McDohl egy különleges küldetéssel is meg volt bízva, mivel össze kellett gyűjtenie 108 különleges csillagjegy alatt született személyt – ha ezt megteszi egy kiválasztott ember, akkor a birtokában lévő Igaz Rúna ereje hihetetlenül megnő. Legyőzte a királyság 5 generálisát – köztük az apját Teo-t is, aki szintén egy nagy generális volt – őket Windy egy-egy fekete rúnával gonosszá tette. A forradalom sikeres volt, McDohl elpusztította Barbarossát. A Scarlet Moon Birodalom helyén megalakították a Toran Köztársaságot, melynek először hősünk lett az elnöke, ám erről hamarosan lemondott. Kb. ezt a történetet játszhatta végig az, aki találkozott az első résszel. Én azt javaslom, hogy aki nem játszotta végig, az addig ne álljon neki a másodiknak, mivel a történet apróbb összefüggéseit csak akkor értjük meg, ha játszottunk az előző résszel. Ráadásul van ennek még egy oka, amiről majd később szólnék. Szóval a Suikoden 2 az első rész után 3 évvel játszódik, és egy rakás ismert szereplővel összefutunk. Az új rész eseményei egy új helyszínen zajlanak, méghozzá az Egyesült Jowston-i városállamokban (United City-State of Jowston), ami Toran-tól északra található – az első részben néhány elejtett mondatban tesznek róla említést. Amúgy a City-State örök ellensége volt a Scarlet Moon Birodalomnak, és mikor Toran létrejött, akkor őket is ellenségesen fogadták. Na, de a lényeg az, hogy a City-State-nek van egy másik sokkal veszedelmesebb ellenfele, a Highland Királyság, mely a City-State-től északra északkeletre található. Ők évek óta háborúban élnek egymással, jelenleg azonban fegyverszünet van. A játék főszereplője egy ifjú Highland harcos és gyerekkori barátja Jowy. Ők ketten Highland hűséges szolgái. Highland egyik teljhatalmú ura Luca Blight azonban mindenáron el akarja pusztítani a City-State-et (ebben még a király sem tudja megakadályozni), ezért egy megrendezett támadással – melyet úgy állít be, mintha a City-State támadott volna – háborút kezdeményez. Hőseink szerencsétlenségére pont az a csapat esik áldozatul, ahol szolgálnak, így menekülniük kell. Kalandos úton hazatérnek, ám Highlandon árulóként kezelik őket, így tovább kell menniük City-State-be. Ráadásul mind a ketten kapnak egy-egy Igaz Rúnát, melyek ellentétei egymásnak. A főhős kapja a Bright Shield Rune-t, Jowy pedig a Black Sword Rune-t. Innentől kezdve a mi feladatunk az, hogy megvédjünk a City-State-et a pusztulástól és összegyűjtsük a 108 különleges csillagjegy alá tartozó karaktert.





PÁR SZÓ MAGÁRÓL A JÁTÉKRÓL

A Suikoden 2 egy első osztályú RPG játék, nekem nagy-nagyon tetszett. A klasszikus kategóriába tartozik, tehát a grafikája a jó öreg rajzolt felülnézetet használja, mint a régi RPG-k. Sokan azt mondják, hogy manapság a 128 bites korszak hajnalán ez a fajta grafika elavult. Szerintem ez baromság, mert egy játék nem a grafikája miatt jó, hanem, hogy menyire ötletes, hangulatos, jól játszható és milyen a története. Ezeknek a feltételeknek a S2 100%-ig megfelel – imádtam az egész játékot úgy, ahogy van. Ritkán látni, hogy ilyen tökéletesen folytassák egy játék történetét. Egyébként a rajzolt grafikájú szerepjátékok között ez a legszebb, tényleg szépen meg van tervezve minden. Szerencsére elég hosszú is és a 119 karaktert mind megszerezni nem kis feladat (részletekért nézzétek meg a mellékletet). Ráadásul a tele van olyan részekkel, melyek a végigjátszás szempontjából lényegtelenek, ám a történet teljes kiismeréséhez szükségesek. Igazán nagy meglepetés akkor fogadott, mikor elkezdtem játszani és az új játék kezdését választottam. Ekkor ugyanis a játék kérte az első rész mentett állását, ez arra jó, hogy csatlakoztassátok McDohl-t, az első rész főszereplőjét. Egyébként úgy látszik egyre nagyobb divat lesz, hogy különböző játékok régebbi részeinek mentett állását felhasználhatjuk a folytatásokban, pld. Tombi! 2, Gran Turismo 2 stb.

Ha negatívumot akarok keresni a játékban, akkor azt mondanám, hogy kár volt beszabályozni a nálunk lehető tárgyak mennyiségét. Igaz, hogy most tágasabb a menü, mint az előző részben, de még így is elfogy a hely. No meg kár, hogy csak egy helyen lehet csapatot választani, így amíg nincs teleport kénytelenek vagyunk bejárni a fél világot, ha embert akarunk váltani. Nagyon jó a játéknak a zenéje, tényleg fergeteges hangulatot csinál, mondhatnánk, hogy igazi Suikoden-es hangulatot, mivel jó néhány dallam ismerős lesz az első részből. Ráadásul egy csomó ötletes aljátékot is lehet játszani (pld. horgászás, kockajáték, vakond ütögetés stb.).

Mindent összevetve a Suikoden 2 egy nagyszerű RPG játék, csak azt sajnálom, hogy nem kértem két oldalt ennek a cikknek, de majd a mellékletben mindent bepótolok.

Veres Miki

SUIKODEN 2

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON JÓ TÖRTÉNET ÉS HANGULAT, TÖBB MINT 108 KARAKTERT LEHET CSATLAKOZTATNI
× KÁR, HOGY SZABÁLYOZVA VAN A NÁLUNK LEHETŐ TÁRGYAK MENNYISÉGE

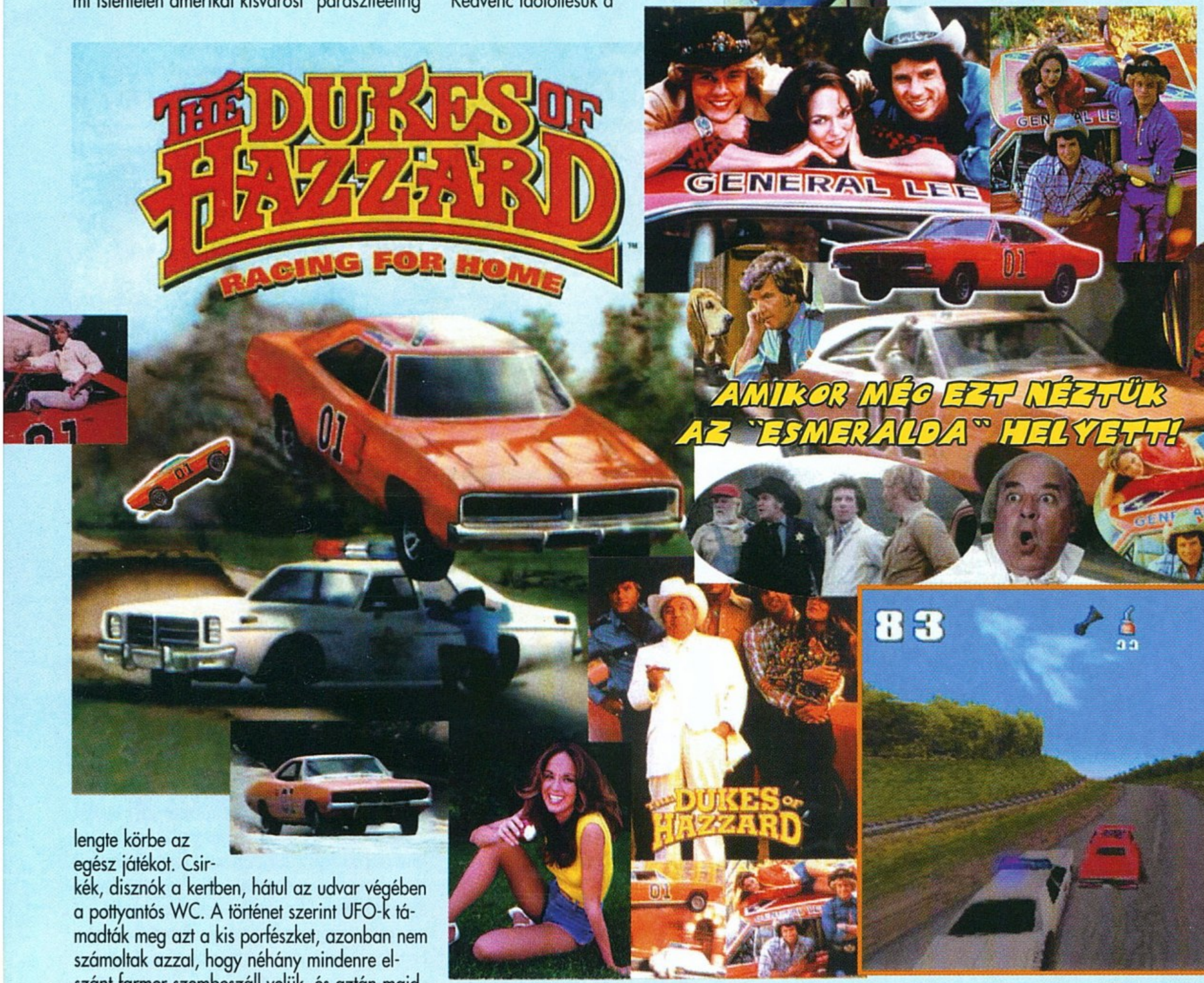
91%

SZABOLCS MEGYE LORDJAI

Nem tudom, a konzolosok közül ki mennyire emlékszik régi PC-s játékokra, mindenesetre bennem mély nyomokat hagyott a Redneck Rampage nevű program. Persze a fiatalok nem is nagyon emlékezhetnek rá, hiszen akkoriban jelent meg, amikor még a Duke Nukem volt a király a belső nézetes játékok között, ami pedig nem éppen ma volt. Amúgy a stuff csak egy szimpla Duke Nukem klón lett volna, azonban a hangulata mégis kiemelte a tucatjáték kategóriából. És hogy milyen volt a hangulata? Valami istentelen amerikai kisvárosi "parasztfeeling" lengte körbe az egész játékot. Csirkék, disznók a kertben, hátul az udvar végében a pottyantós WC. A történet szerint UFO-k támadták meg azt a kis porfészket, azonban nem számoltak azzal, hogy néhány mindenre elszánt farmer szembeszáll velük, és aztán majd jól rájuk gyúrnak. A pályák kijáratai is igen extrémek voltak: az egyik őstermelő barátunkat kellet jól fejbe verni egy feszítővassal. Ezt az egészet csak azért meséltem el, mert ugyanez a taplófalvai érzés jön le a SINISTER GAMES legújabb játékáról, a Duke Of Hazzard-ról is.

A progit leginkább talán a Driver-hez tudnám hasonlítani, mert a lényeg itt is túlnyomó többségben az autós üldözéseken van. Azonban amíg a Drivert a "Gengszterek Sofőrje" című film alapján készítették, addig a DOH olyan régi amerikai sorozatokra hasonlít, mint például a "Strasky és Hutch" vagy a "Smokie és a banditák". Éppen ebből adódik, hogy a Driver forgalmas nagyvárosokba játszódott, a DOH-ban viszont eldugott kis mellékutakon zajlanak az üldözések. Ahogy elkezdődik az intró rögtön ki is derül, hogy mire is számíthatunk. Country zenével indítanak, majd néhány látványos kamuugratás után megismerkedünk a történet szereplőivel. Mi a két főhős Bo Duke és Duke Luke szerepébe bújunk majd, akik mint azt már a nevükből sejteni is lehetett testvérek és igazi HVCS-k. Benne vannak minden jó kis balhéban, és nem riadnak vissza a kisebb törvénysértésektől sem. Kedvenc időtöltésük a helyi rendőrségi elöljáró, azaz Rosco sheriff folytonos szívatása. Azonban a tunya fánkzabáló nincs mindig hivatala magaslatán és ilyenkor bizony a Duke fiukra vár a rend helyreállítása. Így aztán egyfolytában meggyűlik valakivel a bajuk, hol a rendőrség elől menekülnek, máskor a helyi szervezett bűnözés veszi őket üldözőbe.





Szóval a filmsorozatokhoz hasonlóan hőseink mindenféle mesterkélt balhéba belekeverednek, ebből adódóan a küldetések egész változatosra sikeredtek. Nagy részben mondjuk csak az üldözéseken és a menekülésen van a hangsúly, de vannak olyan pályák is, amikor csak időre kell valahova elérni, vagy mondjuk egy roncstelepen kell összeszednünk néhány cuccot, mielőtt a riválisaink totálkárosra törik a kocsinkat. A legélvezetesebb feladatok azonban, ha valakit vagy valamit elrabolnak, ilyenkor ugyanis nem elég csak utolérni az ellenfelet, de le is kell zúzni a járművét. (Egyébként a játék során legalább egyszer mindenkit elrabolnak.) A saját kocsinkon kívül persze, ahogy a történet folytatódik egy rakás különböző jármű volánja mögé beülhetünk. Kipróbálhatjátok majd, hogy "fekszi a földutat" egy Cadillac vagy egy katonai dzsip. A játék egyetlen hibája talán, hogy a küldetésekkel ellentétben a pályák egyáltalán nem változatosak. Az embernek szinte végig olyan érzése van, hogy mindig ugyanazon az úton száguldozik oda-vissza.

(Csipi abban az időben, amikor mi vasárnaponként rohantunk fel a térről a Lordokat nézni – még a hunyózást is dobtuk egy órára – csak egy buja gondolat volt, ezért nem is emlékezhet rá, hogy a filmben is UGYANAZON a földes úton száguldoztak a fiúk fel-le, meg körbe-körbe a város főterén. Rémlik valami? Martin)

A Driverben ugyebár egész városrészeket modelleztek le, és szabadon választhattuk ki azt az útvonalat, amelyiken le akartuk rázni a zsarukat. Itt azonban ilyesmiről szó sincs. A legtöbb pálya szinte teljesen lineáris, csak nagy ritkán találkozunk elágazásokkal, de az igazsághoz tartozik az is, hogy legalább jó hosszúak és van, hogy több kört is kel menni rajtuk. Az üldözés azonban ennek ellenére mégis élvezetes, mert a készítők mindenféle tereptárggyal rakták tele az utakat. Azonkívül hogy figyelni kell a szembe jövő forgalomra is, nem árt, ha megjegyezzük, hol is vannak útlezárások, de a legjobb mókák mégis csak az ugratók. Aki régóta szeretne már egy olyan játékot, amiben Knight Rideres ugratásokat csinálhat, vagy rendőrkocsik fellett repülhet át, az itt biztosan megtalálja a számítását. A kedvenc részem, amikor egy folyó felett kell átugratni, és ha valaki nem elég nagy svunggal megy neki az emelkedőnek, bizony orral a folyóban landol. A pályákon elszórtan bonusz cuccokat vehetünk fel, ami lehet gyorsító javító vagy valamilyen fegyver. De itt vidéken persze nem olyan könnyű még fegyverekhez jutni, mint a nagyvárosokban, (csak a sheriffnek van lőfegyvere), ezért aztán igencsak kezdetleges eszközökkel kell megkeseríteni az ellenfelek életét. Van az olaj, amit szép lassan kell magunk mögé engedni, és a nyílvesszők. Nagyon jól néz ki, ahogy az anyósülésről kihajol az egyik pofa és elkezd dinamitos nyílvesszőkkel lövöldözni. A menükre és az irányításra (halál felesleges szerintem leírni, hogy az X-szel adsz gázt stb.) most külön nem is nagyon térnék ki, mert minden eléggé egyértelmű. Egyébként osztott képernyőn lehet ketten is nyomulni három különböző módban, és itt még autót is lehet választani.

Na, hát akkor véleményezzük a dolgokat. Nekem tetszett a játék, még ha a huszadik pálya után már kívülről tudtam is mi fog jönni a következő kanyar után. Grafikailag jónak mondható a hangok szintén, egyfolytában megy a duma vezetés közben, meg a rendőrök is keményen odamondanak mindenfélét a hangoson. A zene illeszkedik a környezethez, és ami még nagyon tetszett, hogy mindegyik pálya után hosszú CG filmeken követhetjük végig a sztorit. Egyszóval hangulatos és jól játszható néha már túl könnyű is volt. Mégsem adok rá 80%-nál többet, mert ha a játék hibáról nem is szóltam (nem akartam most kötekedni), azért azok még meg vannak...

CSIPI MLEE





THE DUKES OF HAZZARD

SOUTHPEAK / WARNER

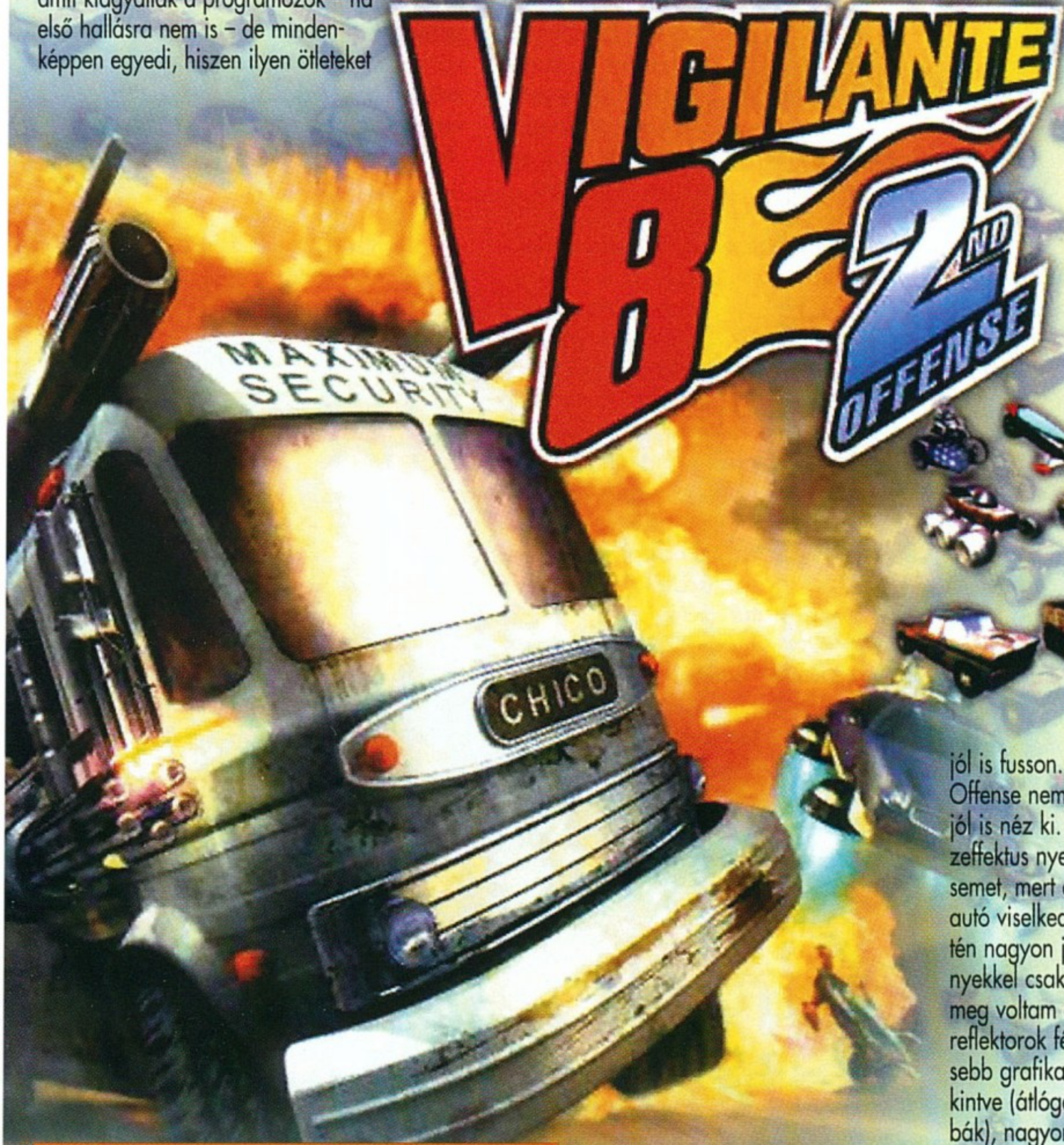
LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIRÁLY HANGULAT, KÖNNYŰ ÉS JÓL JÁTSZHATÓ, SOK CG VIDEÓ
× EGYHANGÚ PÁLYÁK, NÉMELYIK KOCSI IRÁNYÍTHATATLAN

80%

CASCO-T KÖTÖTTÉL MÁR?



Az Activision stílusához hűen ismét egy akciójátékkal lepett meg bennünket, méghozzá egy folytatással, a 2nd OFFENSE-el. Az akció alatt azt kell értenünk, hogy a feladatunk lőni, gyilkolni és a mindenkit kiirtani. Azért ennyire nem lesz egyszerű dolgunk, mert a 2nd Offense sokkal több ennél. A játékot egy autó szemszögéből látjuk, és mint profi ügynökként, el kell intéznünk mindenkit, aki megpróbál megakadályozni feladatunk végrehajtásában (márpedig ilyenek lesznek egy páran). A stílus, amit kiagyaltak a programozók – ha első hallásra nem is – de mindenképpen egyedi, hiszen ilyen ötleteket ilyen megvalósításban egy játékban sem láthattunk még (legalábbis a Vigilante 8 előtt). Sikeresen vegyítették egybe a Destruction Derby-t, az Interstate-et és a Driver-t. A pályák nagytöbbsége a 70-es évek amerikájában játszódik, a féktelen Minnesota-ban. Az autók is igazodnak a korhoz, és természetesen teli vannak pakolva gépágyúval, rakétákkal és minden "finomsággal". A járművek roncsolódnak, ahogy azt kell és természetesen itt is az a cél, hogy mi kerüljünk ki élve az úgy nevezett derbiből. A játék intrójából körvonalakban kiderül a történet. A jövőből érkeznek bérgyilkosok a mi világunkba és elkezdenek ártatlan embereket ölni, hogy megszerezzenek különböző, a jövőben nagyon fontos tárgyakat. Nos, a mi kis alakulatunk útnak indul és visszaszerzi az ellopott táskákat, tárgyakat és természetesen megtorol minden gyilkosságot.

KIPÖRÖGNEK A KEREKEK, FÜSTÖLNEK A RAKÉTÁK

A 2nd Offense többfajta játékmódot is kínál nekünk, melyek közül akkor választhatunk, ha az egyjátékos módot választjuk. Ha ketten kívánunk játszani, indulhatunk egymás ellen, vagy szövetségben a gonoszok ellen. Az egyjátékos üzemmód is tartogat ám meglepetéseket a számunkra. Indíthatunk egy arcade játékot, itt kezdetnek ki kell választanuk a pályát, ahol harcolni akarunk, majd a járművünket. Itt jönnek csak igazán a meglepetések. Indulhatunk motorbiciklivel, autóval, buggyval, kamionnal, holdjáróval, légpárnás autóval és még szemétszállítóval is. Sajnos az arcade mód nem igazán lesz sokáig tartó élvezet, mert egy idő után nagyon ellaposodik az esztelen gyilkolászat és így van ez a Survival móddal is, ami szinte egy az egyben megegyezik a Destruction Derby-vel. Ebben az üzemmódban csak a túlélés a cél, semmi mást nem kell tennünk. Számomra a legérdekesebb a Quest volt. Itt is választhatunk autót, de jól fontoljuk meg döntésünket, mert azzal az autóval kell végigküzdenünk a játékot és menet közben már nem módosíthatjuk. Fontos továbbá, hogy nézzük meg a járművek tulajdonságait és azok szerint válasszunk, ne csak a kinézetük alapján. Egyes modellek nagyon eltérőek végsebességükben, kanyarodásukban, teherbírásukban és célzásuk pontosságában. Ezeket a tulajdonságokat természetesen fejleszthetjük játék közben is, különböző extra pontok felszedésével. Miután döntöttünk megkapjuk a játékunk útvonalát, melyen végighaladva kell teljesítenünk a pályákat. A feladatunk szintenként változik, van, hol csak az ellenségek megsemmisítése a cél, vagy a táskák, alkatrészek összegyűjtése, esetleg épületek védelme, vagy elpusztítása (pl.: atomreaktor felrobbantása).

A grafika nagyon jóra sikerült, ékes példája annak, hogy lehet nagyon szépet csinálni mindamellett, hogy az jól is fusson. Hiszen a 2nd Offense nemcsak gyors, de jól is néz ki. Különösen a vízeffektus nyerte meg a tetszésemet, mert a hullámok és az autó viselkedése a vízen szintén nagyon jók voltak. A fényekkel csakugyan nagyon meg voltam elégedve, főleg a reflektorok fényeivel. A kisebb grafikai hibáktól eltekintve (átlógások, textúra hibák), nagyon eltalálták a grafikát. A rengeteg autó is segíti a szórakozásunkat.







Igaz kissé nehézkesen lehet csak kinyírni az ellenfeleket, de ez adja meg a játék igazi arcade hangulatát. És mivel most már az értékelőben ott a Hangulat szempont, ezért itt többet kap tőlem a játék. Az arcade alatt azt értem, hogy egy hidrogén bomba is kevés ahhoz hogy egy pancser motorbiciklis balfácánt átküldjünk a szebb vadászmezőkre. De sebaj, mert 4-5 atombomba, pár hőkövetős rakéta, 8-9 tár minigun, talán elég lesz, hogy likvidáljuk. Nem szeretem az ilyen kamu dolgokat, de hát ezért olyan ez a játék amilyen.



Itt senki ne keressen semmi realitást, mert azt tutira nem fog találni, de egy csöppet sem. A pályákon a fegyvereken kívül tömérdek extra is található, melyeket felszedve autónk képes átalakulni légpárnássá (ha még nem az), vagy sítalpakat kap a havas tájakon, esetleg propellereket szerelnek fel a vízi közlekedésre. Így szinte minden terepen képesek vagyunk átjutni.

Első ránézésre és próbálásra egy kissé káosz a játék (végül is az), de egy párórányi harc után már jóval játszhatóbbá válik. Ha más nem, hát a csudajó zene hozza majd meg a kedvünket a szenvedéshez, mely mindenféle stílusból áll össze és helyenként még éneket és vokálokat is tartalmaz. Ráadásul még tracken is van a CD-n, így könnyedén hallgathatjuk agyba-főbe. A kezelés egy kissé nehezen szokható, de a fanatikusoknak (no meg a szilikongyerekeknek) minden megjegyezhető. Az analóg karok nem igazán használhatók megfelelően, ezért inkább az irányokkal érdemes mozogni. Én is csak utólag jöttem rá, hogy nézetet szintén lehet váltani a Select gombbal. A többi gomb pedig a lövést és a fegyverváltást szolgálja. Ezekre fölösleges több szót pazarolni. Egyszóval a Vigilante 8: 2nd Offence egy igazi gyilkolójáték, melyet minden Destruction Derby és Interstate rajongónak ki kell próbálnia.

Endrédy Tibor

VIGILANTE 8 : 2ND OFFENSE

ACTIVISION

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ RENGETEG FEGYVER ÉS AUTÓ, SZÉPEN KIVITELEZETT TÁJAK
× EGY KISSÉ EGYHANGÚ ÉS HOSSZADALMAS PÁLYÁK

78%

A Vandal Hearts első része volt a legelső stratégiai RPG játék, ami megjelent kb. 3 éve, és lényegében a Final Fantasy Tactics is erre a kitűnő játékra épült. Kíváncsian vártam hát a folytatást, annál is inkább, mert nem sok ilyen stílusú játék van a piacon, és ugye az első rész mérföldkőnek tekinthető ebben a stílusban.



TÖRTÉNET

Bár sajnos az első részt nem játszottam végig, de úgy vettem észre, hogy egy majdnem teljesen új történetet találtak ki a készítők a Vandal Hearts 2-höz.
986-ban a Szent Évben Lagor királyt, Natra urát megölette felesége Aghata királynő és a szeretője Car-



dinal Lodorak. Az összeesküvés után Franz herceg lett az új király, ám a valós hatalom Aghata királynő és Cardinal Lodorak kezében volt és vasököllel irányították az országot, mindenkit eltávolítottak, aki az útjukba került. Lodorak létrehozott egy elit lovagcsapatot, melynek az összes piszkos munka elvégzése volt a feladata, tehát információszerzés, gyilkosságok, azontúl el kellett távolítaniuk minden a király személyére veszélyes elemet.
Itt kezdődik a játék, amint a lovagokból álló csapat éppen egy védtelen falut mészárol le és éget fel. A játék főszereplője Josuha, aki a Natra királyság északi részén egy kis Polata nevű faluban él, itt nevelkedett. Szülei már régen meghaltak, ezért nevelőszülők nevelték. Gyerekkorában úgy gondolta, hogy az idillikus napok örökké fognak tartani. Persze ez nem maradhatott így. A történet tehát Polata falu mellől indul. Joshua – mivel még csak kb. 13 éves – barátaival lepkét fog. A kis baleset után egy titokzatos, nagyon erős, ám sebesült lovaggal találkoznak, akit szörnyek támadtak meg. Miután segítettünk neki a gyerekek befogadják az idegent nem tudván, hogy ezzel milyen veszélyes dolgot tesznek...
Polata faluban csak szegény parasztok élnek,



akiket a feljebbvalóik lenéznek. Régebben ugyan egy nagyon udvarias ember volt a falu "gazdája", de mióta a fia irányítja a birtokokat, azóta nem előnyös jobbágynak lenni. Hát kb. ennyit lehet elmondani dióhéjban az előtörténetből a többit derítsétek ki a játékból.

FELÉPÍTÉS

A VH2 felépítése nagyban hasonlít az első részre, na meg a FFT-ra. Tehát adott egy térkép, amin a játék játszódik. Itt piros ponttal van jelölve a hely, ahova a következőkben menni kell. A már bejárt területek zölddel vannak jelölve, és ha ez nem város, akkor beléphetünk ide harcolni – ilyen helyek az erdők, mocsarak, hegyek stb. Ennek az az előnye, hogy véletlenszerűen nem támadhatnak meg minket. Arra azonban oda kell figyelni, hogy ha pénzt akarunk szerezni vagy fejlődni akarunk, akkor muszáj lesz harcolni. A játék egyébként – mint minden stratégiai RPG – fejezetekre van osztva.
A városokba a Körrel léphetünk be, ahol aztán számtalan dolgot tehetünk. A "Move to"-val a város különböző részeibe látogathatunk. A legfontosabb a bolt (Shop), ahol cuccokat vehetünk. Itt érdemes a "Buy & equip"-ot választani, mert ilyenkor a megvett cuccot azonnal használatba helyezhetjük, külön minden emberre lebontva. Embereinknek vehetünk kardot, baltát, lándzsát, nyilat, bumerángokat, varázsbotokat (ezeknek gyenge a támadó erejük, de nagyon jó varázserővel bírnak), kést, sőt még pajzsot is (növeli a védelmi késségünket és HP-nkat). A fegyvereket eloszthatjuk két féle szempont alapján. A balta és a kard egykezes fegyverek, tehát akár két darabot is felszerelhetünk belőlük. Ez azért jó, mert minden fegyvernek van valamilyen speciális tulajdonsága, ami így a duplán érvényesül. A hátránya, hogy nő az összsúly, ami nálunk van, ezáltal lelassulunk vagy kevesebbet léphetünk. Amúgy a fegyvereknél a jobbra és balra irányokkal megnézhetjük, hogy milyen varázslatot kapunk a fegyverrel együtt. Ilyenkor a Háromszöggel még plusz információkat is kérhetünk. Nem mindenkinek lehet minden fegyvert venni, például aki speciálisan íjász, azt nem tudjuk felszerelni baltával, de általában azért tág határok között mozoghatunk. A fegyvereken kívül különböző ruhákat is vehetünk, melyek a védelem fokozásához kellenek.
A fegyvereknél és a ruháknál is oldalt láthatjuk, hogy a tulajdonságainkra milyen hatással lesz a cucc, tehát mi az, amit megnövel és mi az, amit lecsökkent. Ez alapján ítéljük meg, hogy mit veszünk. A felszerelések után van még itt két zsákocska is, ide öngyógyításokat meg a különböző mérgezéseket eltávolító szereket tehetjük be, sajnos csak kettőt, így később szükségünk lesz gyógyító varázslatokra is. Érdemes úgy felszerelni embereinket, hogy egyenlő arányban legyenek támadó és gyógyító varázslataink, és mindig legyen nálunk Herb. Amúgy később majd vehetünk egyéb kiegészítőket is, amelyek védenek minket. Ennyit a boltokról.
A Tavern a kocsma, ahol információkat gyűjthetünk és kérdezősködhetünk. A történet apróbb részleteit tudhatjuk meg itt. Találunk még templomot is, ahol szintén érdekes infokkal szolgálnak minket. Ezeken kívül a nagyobb városokban lesznek még speciális helyek, ahova ellátogathatunk.
Még mindig a főmenüben vagyunk, nézzük tehát meg, hogy mi van még itt. Az Equipnál még visszahelyezhetjük a már levett cuccokat. Apropó, a régi fegyvereket tartsuk meg, mindjárt kitérek rá, hogy miért.



VADSZÍVEK MÉG EGYSZER

ヴァンダルハーツ VANDAL H



Itt van ugyanis a Transfer opció. Ezzel a fegyverek között cserélhetjük a tulajdonságokat, egészen pontosan a varázslatokat. Nem mindegyiket lehet, de például a legfontosabb a gyógyító mágiákat igen. Tehát a "Unit's Weapon" opcióra lépve válasszuk ki, melyik ember fegyveréből vegyük ki a varázslatot. Azután válasszuk ki újra ezt a menüt és adjuk oda a varázslatot a másik fegyvernek. A "Select Weapon"-nel ugyanezt tehetjük, mint az előbb, csak más rendszerezés szerint. A "Search by Weapon"-nel a varázslat alapján kereshetjük meg a fegyvert, magyarul megnézhetjük, hogy a varázslathoz melyik fegyver tartozik. A "Search by Align"-nél ugyanezt tehetjük meg, csak az eddig talált támadó és gyógyító varázslatokkal.

Ez az egész azért fontos, mert így az újabb fegyverek megvásárlásával és a régiek tulajdonságainak hozzácsatolásával egészen egyedi fegyvereket készíthetünk. Csak egy szabály van, például a kardhoz tartozó varázslatot nem lehet baltának adni, nyíl mágiát csak nyílnak és így tovább. Amúgy a Négyzettel törölhetjük az áthelyezhető varázslatokat. Embereinket mindig úgy szereljük fel, hogy a lehető legváltozatosabb fegyver és varázslat arzenállal rendelkezzenek.



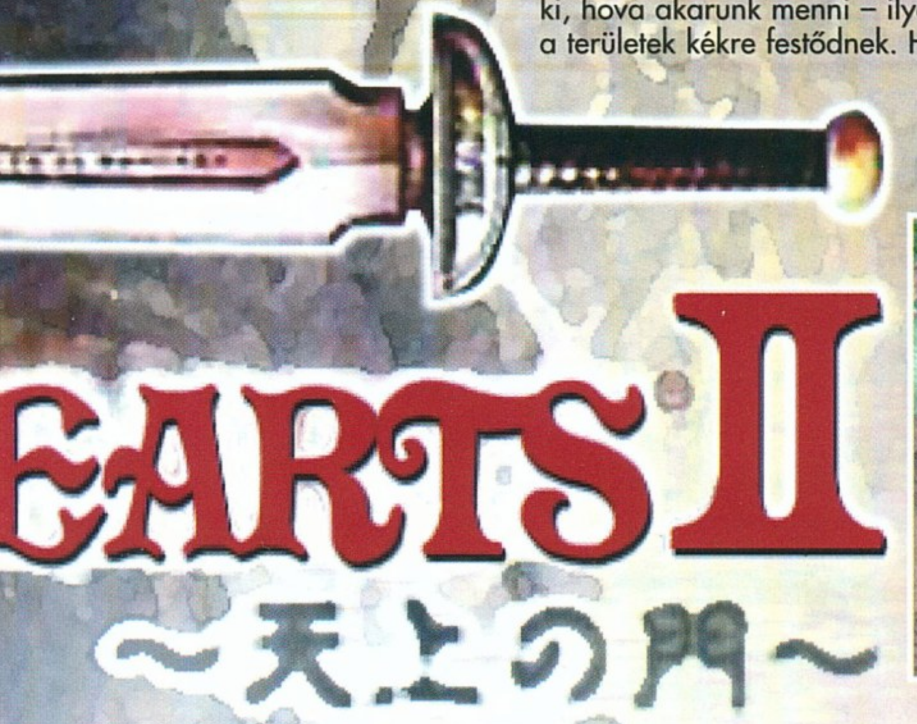
HARC

A harcról még nem szóltam, pedig ez a legfontosabb. Induláskor megkapjuk a feladatot, tehát, hogy ki az, akinek életben kell maradnia – ez általában Joshua szokott lenni – és azt, hogy mikor győzünk (mondjuk, ha kinyírunk mindenkit). A csaták elején először a felállást változtathatjuk meg. A játék körönként zajlik. Akivel lépni akarunk, arra lépjünk rá és a Move-val válasszuk ki, hova akarunk menni – ilyenkor a területek kékre festődnek. Ha van ellenfél mellettünk, akkor az Action-nel támadhatunk. Az Attack az egyszerű támadás, míg a Tech-nél vannak a varázslatok. Van jó néhány varázslat, melynél várni kell néhány kört, hogy rendelkezésünkre álljon. Ezek általában a nagyobb területre ható mágiák, tehát amivel több ellenfelet lehet egyszerre sebezni – vigyázzunk, a varázslatok nem tesznek különbséget harcoló felek közt, tehát a saját embereinket is sebezhetjük! Ezenkívül az Itemnél a gyógyító cuccaink vannak. A harc nehézségét az adja, hogy az ellenfelek egyszerre lépnek velünk, így lehet, hogy mire odamegyünk hozzájuk elmozdulnak. Tehát érdemes megfigyelni, ki szokott lépni először, másodszor és így tovább, és azt támadni, aki később lép. Ha léptünk az emberünkkel, akkor egy E betű jelenik meg felette. Ha rányomunk a Körrel, akkor egy terebélyesebb menü jelenik meg. A Status-szal a tulajdonságait nézhetjük meg. A "Move Area"-val láthatjuk, hogy a következő körben hova léphetünk. A többi nem fontos, amúgy van itt még egy rahedli menü, pld. Zoom, amik egyértelműek. A Négyzettel válthatunk azok között az embereink között, akikkel még nem léptünk. A felső gombokkal (L1-R1 stb.) a nézetet állíthatjuk. Amennyiben semmit nem akarunk csinálni, nyomjunk a Wait-re. Ha ezekkel megvagyunk meghatározhatjuk, hogy merre nézzen az emberünk. Ez fontos, mivel nem mindegy, hogy milyen irányból támadjuk meg az ellenfelet és az sem, hogy ők honnan támadnak minket. Próbáljunk mindig úgy helyezkedni, hogy hátulról vagy oldalról támadjunk. Okos dolog, hogy ha egy emberünk elesik csata közben, akkor nem hal meg, hanem csak félrevonul és a következő harcban már újra a rendelkezésünkre áll. Ha egy csatával nem boldogulunk, harcoljunk egy kicsit a térképen, vegyünk jobb cuccokat, majd utána próbálkozzunk.









ÉRTÉKELÉS

A Vandal Hearts 2 nagyon jól sikerült, aki szereti ezt a stílust az imádni fogja. Az aranyérmet viszont nem oszthatjuk ki, mivel szerintem a FFT még mindig jobb. Az ott található harci rendszer fejeltebb ennél és sokkal változatosabbak a karakterek, ráadásul a hangulat odaragasztja az embert a tévé elé. Ám ennek ellenére tényleg csak egy hajszál választja el VH2-től, hogy jobb legyen vetélytársánál. Ráadásul az sem elhanyagolható szempont, hogy a VH2 előbb-utóbb egészen biztosan kijön majd európai verzióban, míg az FFT-ről tudjuk, hogy nem. A grafika teljesen megegyezik az FFT-vel nem rosszabb és nem is jobb nála – bár azt azért tegyük, hozzá, hogy a FFT egy másféléves játék, míg a VH2 most jelent meg (tehát az elvárható lenne, hogy fejlődjön a grafika). Igazi pozitívum – ha az apróságokat vesszük figyelembe – hogy véres az akció, és csak úgy fröcsköl a paradicsomlé, ha valaki kikészül. Ami még nagyon jó a játékban, az a története. Hosszú, nagyon hosszú, változatos és fordulatokban gazdag. Szóval a hangulat biztosítva van, ráadásul a zenék is jók. Nekem személy szerint a Final Fantasy Tactics jobban tetszett, de a Vandal Hearts 2 is nagyon – jó a legjobb stratégiai RPG játék, ami az FFT óta megjelent.

Veres Miki

VANDAL HEARTS II

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
2 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

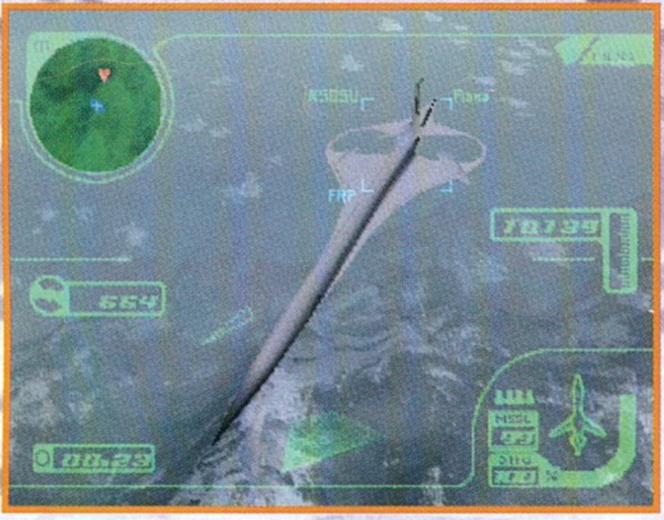
✓ JÓ TÖRTÉNET, A STRATÉGIAI RPGK KÖZÖTT IGAZÁN EGYEDI
× AZ FFT UTÁN SZOKATLAN BELEJÖNNI

89%

Régóta nem jelent meg igazán komoly paraméterekkel rendelkező repülőgép szimulátor a mi kis kedvenc Playstation-ünkre. De eljött a nap, mikor megtörni látszik a hallgatás jege, hiszen itt az Ace Combat 3, mely egyesíteni próbálja az arcade játékok izgalmát és akció dússágát, az élethű repülés élményével. Szóval a készítők igyekeztek igazi szimulációs elemeket csempészni a játékba, több-kevesebb sikerrel. Mint a szám mutatja a címben, az Ace Combat sorozat már a harmadik részéhez érkezett és folyamatos finomítások során, talán most sikerült a legszebbet alkotniuk a fiúknak. Igaz, ez csak az én magánvéleményem, hiszen mindenkinek más jelenti a szépet. Talán erre szokták mondogatni a Kelet-európai bölcsek, hogy "Ízlések és pofonok". Nem tudom, de nekem nagyon úgy tűnt, hogy a Playstation grafikai képességeit már-már "túlszárnyalták" a játék megoldásai. A tájak csodaszép minőségűek, az erdők, hegycsúcsok, öblök és folyók mind megadják az alaphangulatot a játék akciójának élvezéséhez, sőt még a nagy erőgépek szuper szimulátor játékaival is felveszik a versenyt. Főleg a városok és házak kidolgozása terén lepett meg a program. Az élethű enyhe kifejezés lenne, hiszen a hidaktól kezdve a házakon és felhőkarcolókon át a terekig, minden objektum külön textúrával rendelkezik. A robbanások és füsteffektek szintén fenomenális minőségűek és nagy programozói munkáról tanúskodnak, hogy Vári Zoli szavaival éljek: "Impresszív". A repülőgépek kidolgozása is minden igényt kielégít. De ez csak a grafikai részre igaz, sajnos. Nagyon sajnos, hiszen az erőltetett próbálkozások a szimulációs elemek becsempészésére igencsak elejét vették a kezelés pontatlanságának és a repülő kicsit nevetséges mozgásának. Képzeld csak el, hogy a hegyek magas és sziklás szirtjei közt suhansz a légierő egyik legjobb vadászgépével, meglátod a radaron ólálkodó ellenséges kötelékeket (tisztára, mint a Star Wars-ban), már hegyezed a figyelmed, készíted az ujjad és már éppen tüzelnél, mikor hirtelen előbukkan egy eddig figyelmen kívül hagyott hegycsúcs és te a hang terjedésének sebességével becsapódsz. Igen ám, de a gép egyszer csak visszapattan a hegyről és újból a magasba emelkedve szárnyal tovább. Minden, ami történt, hogy a HUD-on megjelenik a "warning, damage" felirat. Hát igen, ez minden szemszögből nézve egy kissé kamu, sőt ez egy szarvashiba! Ennyire ezért nem kellett volna hülyének nézni a játékosokat. Ha már a gép mozgását megpróbálták nemcsak arcade mintára formázni, akkor ekkora bakikkal nem kellene butítani a népet. Lehet, hogy ez egy kissé megkönnyíti a harcot, hiszen többször is lezuhanhatunk anélkül, hogy felfordulnánk. Ez így igaz a vizekre is, mert ott, szintén hasonlóan viselkedik a gép. Legalább beállítható lenne az options-ben, hogy mennyire legyen élethű a játék. Tudom, nem szabad elvárni Flight Simulator féle realitást, de azért ez mégis csak túlzás. Akármennyire is igyekeztek a srácok, ez egy egyszerű arcade játék lett és még azok között is a "kamubb" fajtába tartozó.







SUHANNAK A VADÁSZGÉPEK

A stílus, mellyel főleg a menüben futsz majd össze, egy az egyben hi-tech. Kissé áttekinthetetlen szervezettség biztos téged sem fog majd zavarni, hiszen alig 10 másodpercre lesz szükséged, hogy elrepülj az első misszióra. Az options csak a szokásos kezelés, meg zenei beállításokat tartalmazza, melyeket mindenki (biztos te is) jól ismer már. Ne is húzd az időt ilyenekkel, rögvest könyökölj a Mission feliratú gombocskára. Remélem jól megfontoltad, melyik nehézségi fokozatot választod a játék legelején a betöltéskor, mert később már nem igen lesz lehetőséged módosítani. Való igaz, hogy a cikk elején említett becsapódás problémára a nehézségi fokozat némi megoldást nyújt. De hagy zsörtölődjek már egy picit, hiszen nem engedhetem, hogy olyan tökéletes legyen minden, mint a grafika. Szóval, túllépve a nehézségi fokozaton és a sok apró mütyür beállításon, a lényegesebb részekre is rátérnék. Az olajozott légi gépezetünk (más néven repülőgép) kiválasztásának problémájára, hogy őszinte legyek ez nem igazi probléma, mert kezdetben nem is lehet gépet választani, kapsz egyet és kész. Később természetesen majd a küldetések előrehaladtával lesz lehetőség további modellek közül válogatni, de ezért keményen meg kell dolgoznod. Azt azért még jó tudni, hogy a gépek egytől-egyig futurisztikus kísérleti példányok, hiszen a játék egy kicsit mégis a jövőben játszódik. Kezdetnek az EF-2000-es vadállat legújabb változatának (Typhoon II) nyergébe pattanhatsz, mely igencsak szépen lovagolja a felhőket. A gép kiválasztása után egy mission briefing képernyő nyílik meg, melyben ismertetik a pályaviszonyokat, az ellenfelek hollétét, repülőgépük típusát és azoknak képességeit. Ezután szinte másodpercek alatt, már a bevetésbe is dobnak, hol a kezelés kitapasztalására sem hagynak elég időt. A célpontok már látszanak a HUD-on és automatikusan kijelöli és be is méri őket a program. Én mondom, nagyon fel kel kötnöd a gatyádat és kinyitni a szemed, mert az ellenségek igencsak gyorsan mozognak és csak valami csoda folytán leszel képes követni őket. A gép egyébként folyamatos gázzal megy, te csak ráadhatsz még, vagy fékezhetsz egy kicsit, de mihelyst elengeded a féket, újra gyorsulni kezd. Az akció a játék során nem rossz, de néha egy kissé egyhangúvá válik a küldetések sorozata, mert a pályák többsége nem tartalmaz túl nagy változatosságot és a mindenféle ismeretlen géptípus észnélküli üldözése nagyon el tud ám laposodni.

Mit is mondhatnék még erről a játékról? Talán azt, hogy ha nagy rajongója vagy az arcade repülő szimulátornak és látni akarsz egy tényleg szép grafikájú játékot, akkor az Ace Combat 3 személyében emberedre akadtál.

Endrédy Tibor



ACE COMBAT 3

NAMCO/SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE
HANGULAT

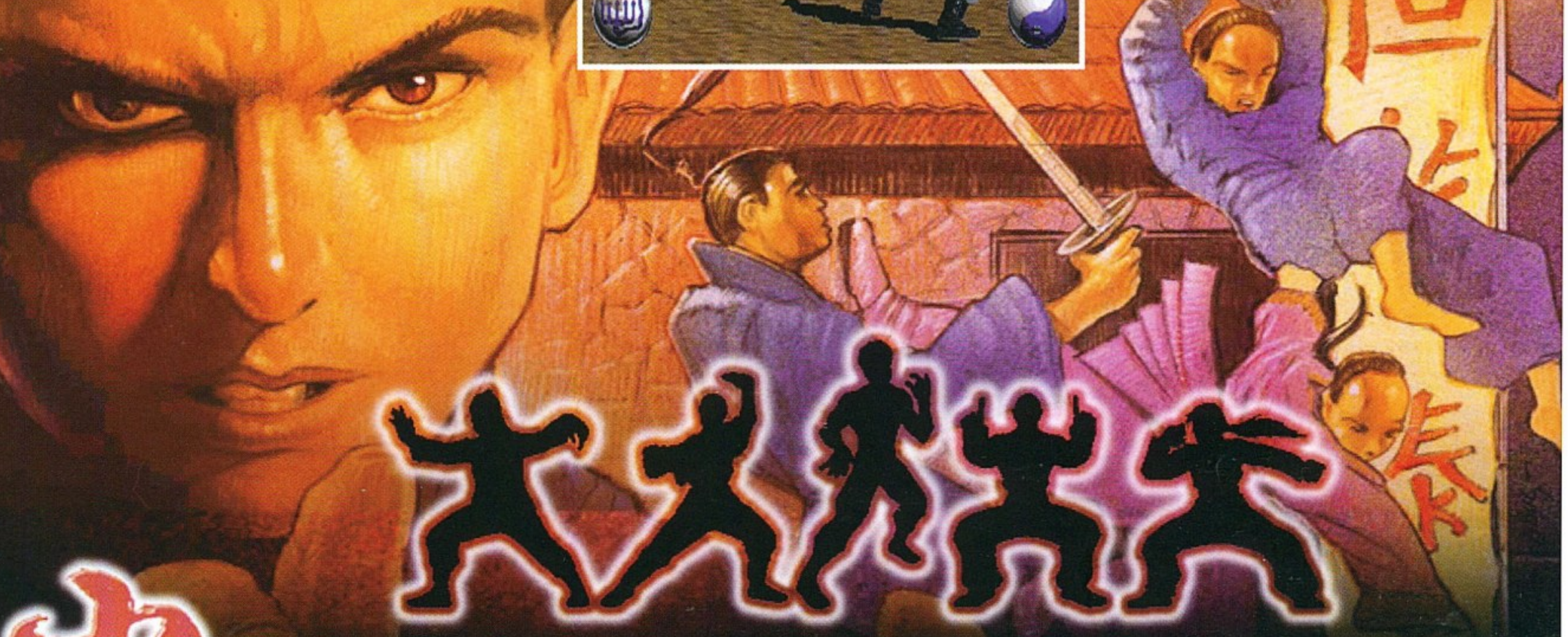
1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ NAGYON, DE NAGYON SZÉP
× TÚL EGYSZERŰ ÉS A REALITÁS IS ERŐS MÉRTÉKBEN HIÁNYZIK

75%

Manapság igencsak elmosódni látszódik a játékkategóriák közötti képzeletbeli határ. A készítők egy-egy játék fejlesztése közben többféle stílus elemeiből gyúrják össze a végterméket. Ez egyfelől nagyon jó, mert néha tényleg valami unikumnak számító programmal lepnek meg minket (mint pl. a Parasite Eve), néha meg valami ocsmányság lesz a dologból. Az igazság, azonban az hogy valahol rá is vannak kényszerítve erre a keverésre a fejlesztők, mert mondjuk hogyan lehet labdába rúgni egy sima autóversenyzős játékkal, teszem azt a Gran Turismo mellett? Sehogy. De, ha mondjuk beleteszünk egy kis RPG-t, egyből valami új jelenik meg a piacon, ami ha egy kicsit is minőségi, esélyesebb a sikerre (ilyen volt pl. az NTSC-s Racing Lagoon is). Ugyanezzel a recepttel dolgozhattak a Shao Lin kiagyalói is, mert ugye a Tekken 3 mellett nehéz eladható verekedős játékot készíteni. De rakjunk bele egy kis mászkálást, beszélgetést, minimális történetvezetést, a karakterünknek sem árt, ha fejlődik egy kicsit, és már kész is van egy jó kis RPG-s bunyós anyag. A Shao Lin-nek azonban van még egy különlegessége, mégpedig hogy többféle harcművészeti stílusban is próbára tehetjük magunkat, és ezek mindegyike valósághűen lett kivitelezve. Az intróban jól helyben hagynak egy kiscsajt, aki miután átedzette mind a négy szeszélyes évszakot, szépen vissza is adja a verést. Hát nem valami érdekfeszítő meg hosszú, röviden: láthatunk ennél már százszor jobbat is. Utána rögtön a start képernyőre kerülünk, és ha itt nem nyomunk semmit, a játék elkezd magától demózni, és igencsak érdekes dolgoknak

BRUCE LEE ISKOLÁJA



SHAOLIN

lehetünk szemtanúi. Amikből aztán rögtön ki is derül, hogy nagyon kidolgozott stuffal állunk szemben. Ugyanez viszont nem mondható el a menürendszerről, mert igencsak hiányos. Rendhagyó módon kezdjük most lentről felfelé.

Option: Mindössze a rezgést kapcsolhatjuk ki vagy be, illetve az egymás elleni (versus) küzdelem nehézségi fokát állíthatjuk be. Ezenkívül meghallgathatjuk az összes zene számot és hangeffektet amit a korong tartalmaz.

A Versus módban először is választhatunk, hogy a gép ellen akarunk-e játszani vagy egy másik emberi ellenfél ellen. Egyébként akár egyedül akár ketten játszunk, mindig négyen leszünk majd a ringben. Azaz rajtunk kívül mindig lesznek gépi ellenfelek is. Külön felhívnám a multitappal rendelkező PS tulajok figyelmét, hogy lehet négyen is játszani, sőt két joyelosztóval akár nyolcan is nyomhatjuk egymás ellen Az igazsághoz hozzátartozik, hogy ezt nem tudtam kipróbálni, de hát az opciója ott van a menüben úgyhogy valószínű lehet. Azért megnézném azt az össznépi kavarodást, amikor nyolcan egymásnak esnek, aztán azt sem tudják ki kicsoda. Szóval nyolc karakter közül választhatunk (egyikük sem valami nagy szám), majd azt kell még eldöntenünk, milyen harci stílusban is akarunk küzdeni. Ezek után kb. le kell nyomni 7-8 menetet mindig három ellenfél ellen, majd jön egy főellenség. Utána láthatunk egy szöveges megnyerést és attól függően, hogy milyen fokozaton játszottunk mindig bejön valamilyen új opció (CPU Panda mode, és kétféle CPU Extra mode).

A Continue-nál a már régebben megkezdett állásunkat tölthetjük be valamelyik memóriakártyánkról.

New Game-nél kezdhetünk neki a kalandozásainknak. Az elején választhatunk két szereplő közül, én mondjuk mindig a kissrácot választottam, nem mintha nem bírnám ezt a nagy egyenjogúságot, de lányok közül csak a barátnőmmel szeretek játszani (ugye Krisztа?). Utána a nevünket is beírhatjuk. Na, ha ezen is túljutottunk már csak egy harcművészeti stílus mellett kell elköteleznünk magunkat, és végre elkezdhetünk játszani is. Az első talán a legismertebb, a SHAOLIN, majd jönnek sorban a többiek: JEET KUNE DO, T'AI CHI CHUAN, EIGHT EXTERMITIES FIST, HUNG GAR, DRUNKEN BOXING. Ezek közül volt, amelyikre úgy néztem elsőre, mintha kínaiul lennének, de aztán játék közben minden a helyére rázódott. Ha láttál már néhány japán vagy kínai "karatés" filmet fel fogod ismerni a mozgásokat. A hat küzdőstílusból adódóan hat féle történeten szaladhatunk végig (ezek karakterenként is ugyanazok). Mindegyik harcmodorhoz tartozik egy város is, amiben megtalálható templom formájában az iskolája is. Shaolin - Guangzhou City, Jeet Kune Do - Shanghai City, Thai Chi Chuan - Taiyuan City, E.E. Fist - Cangzhou City, Hung Gar - Fuzhan City, Drunken Boxing - Changsha City. A városokban felülről látjuk az emberünket, ajtót nyitni és beszélgetni a X-szel lehet, a Négyzettel futhatunk, a Háromszöggel pedig az emberünk tulajdonságait nézhetjük meg. Az L1-R1-gyel fordulhatunk meg hirtelen, az L2-vel madártávlatból nézhetünk körül, ilyenkor viszont nem tudunk mozogni. A képernyő alján van még két csík is (Vitality, Endurance), ezeken az életerőnket és az állóképességünket követhetjük nyomon. A kerettörténetet rövid szöveges üzenet formájába kapjuk meg a játék elején, mindig van valami központi téma, ami köré a sztori épül. Kezdetben egyelőre még nem tudjuk elhagyni a települést, ezért aztán a falon belül kezdjünk el mindenkivel beszélgetni. Ahogyan egyre több emberrel beszélünk, úgy kezd kibontakozni a



sztori is, némelyikükkel pedig még verekedni is lehet (én mindig bunyóztam, legalább fejlődött egy kicsit az emberem). A strázsáló NPC mellet vannak, akik mozognak velük csak harcolni lehet, ezek általában útonállók vagy vadállatok. Szóval az elején beszéljünk mindenkivel, és addig harcolgassunk, amíg a templom előtt álló őr emberszámba nem vesz minket. Ehhez néha csak aludni kell, vagy egy bizonyos fejlettségi szintet elérni, ha mégsem jönne össze a dolog, akkor valakivel nem beszéltetek. Amúgy minden városban van egy kajálda, itt mindenféle ennivalóra (életerőtöltés!) verheted el a nagy nehezen összeverekedett pénzedet, és egy olyan ház, ahol aludni lehet, itt tudsz menteni is. Egy idő után úgyis szóba áll velünk az őr és bejelent a mesternél. Mielőtt azonban vele megküzdhetnénk, le kell vernünk az iskolájának tíz legjobb harcosát. Ha végül őt is lenyomjuk a küzdőstílus mesterévé avat minket, és elárulja nekünk az iskola titkos technikáját. Ezek után megbíz minket valamilyen feladattal, és végre elhagyhatjuk a várost is, a világtérképen közlekedhetünk a többi település között. Persze megijedni nem kell, mert a játék további részében is a beszélgetéseken és a verekedéseken lesz a hangsúly.

A küzdelmek 1, 2, illetve 3 ellenfél ellen zajlanak szépen kidolgozott 3D-s arénákban. Ezekből rengeteg van, egyik részük szabadtéri (utca, barlang, park), a többi zárt helységben játszódik. A karakterek váza tökéletesen lett animálva, azaz bármelyik küzdőstílust is válasszuk teljesen élethűen fognak mozogni. Itt most ne csak az ütésekre és rúgásokra gondoljatok, de még az alapbeállásuk és a térbeli mozgásuk is kifogástalan. Jól elkülöníthető, hogy melyik harcművészet van a lábra kiélezve és melyik a kézre. Totál király például, mikor egy részeges karatés stílusában küzdünk. Az ellenfelek mindig egyre nehezebbek lesznek és egyre jobban védekeznek (sajnos). Harc közben az X és a Kör a rúgás és az ütés gombja. A Négyzettel védekezhetünk, a Háromszöggel vihetjük be a fogásokat, illetve a mögöttünk levő ellenfelet üthetjük meg egy hirtelen mozdulattal. R1-el ugorhatunk, L1-el választhatunk az ellenfelek között. Annak ellenére, hogy csak két akciógomb van, rengetegféle mozgásra képes az emberünk az összes stílusban, ezek általában irány + gomb kombinációk. Csak legyen, aki előhozza őket, mert sajnos ebben a játékban sincs Command List.

Pedig milyen jó is lenne harcstílusonként ismerni a kombókat és a speciális ütéseket. A győztes meccsek után emberünk különböző formagyakorlatokat mutat be. És itt figyelhető meg leginkább a szereplők kidolgozottsága, mert például a dagadéknak még a hasa is bemozdul a kata elvégzésekor. Minden legyőzött ellenfél után pénzt és tapasztalati pontot kapunk. Szintlépéskor pedig növekszik az életerőnk a védekezési képességünk, meg még pár tulajdonságunk is, így aztán egyre keményebbek leszünk. Ahogy telik az idő még korban is öregszünk, és ilyenkor mindig új öltözéket is kapunk. Így a végén meg kell még említenem az ellenfél kialakító rutint, ami egészen érdekesre sikeredett. Sokszor véletlenszerűen rakja össze a gép az ellenfeleinket, így aztán előfordult már, hogy tréning gatyás panda ellen küzdöttem, vagy épp matrózruhással. Grafikailag jó a program főleg az emberek és a mozgásuk sikerült hibátlanra. Egyedül a városokban használt felülnézet nem tetszett, mert sosem tudtam rendesen tájékozódni. A zenék szintén ügyesen lettek megkomponálva, némelyiket csak úgy külön is elhallgatgattam. Amit viszont mindenképp negatívumként kell felhoznom, hogy nincs se idő elleni küzdelem sem túlélő mód vagy gyakorlás, egyszóval szegényes a menürendszer. Bár lehet, hogy a játék stílusába nem is igazán illettek volna bele.

CSIPI M LEE





SHAO-LIN

THQ

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-8 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
MULTI TAP ADAPTER

✓ KÜZDŐSTÍLUSOK ÉLETSZERŰSÉGE, 8 JÁTÉKOS MÓD, RPG MÓD

× MENÜRENDSZER, COMMAND LIST, NINCS RENDES KÉTJÁTÉKOS BUNYÓ, ISZONYATOSAN SOKAT TÖLT

87%

A játéktermekben járván-kelvén nyilván sok Final Fantasy-rajongónak megakadt a tekintete egy bizonyos automatán: az Ehrgeiz nevű verekedős játékon, melynek képernyőjén többek között Cloud tűnik fel, amint hatalmas szablyájával szorgalmasan kaszabolja az ellent. A Tobal No.1, illetve a Tobal No.2 után tehát a Square ismét a verekedős műfajban próbálkozott, s – mintegy a kellemeset összehozva a hasznossal – az új automatáját a leghíresebb karaktereivel kívánta népszerűsíteni.

Az Ehrgeiz azzal próbált "friss vért pumpálni az arcade bunyós játékok vérkeringésébe", hogy a küzdelmeket komplexebb 3D-s helyszínekre helyezte, mint azt általában megszokhattunk. Az automata azonban még így sem lett a játéktermek sztárja. Talán majd most, a Playstation adaptáció nagyobb érdeklődést vált ki. Azért lehetünk bizakodók, mert a Square hű maradt jó szokásához, s ezzel a konverzióval is többet nyújt egy arcade játék hazavihető változatánál...

A legjobb verekedős anyagok példáját követve a játék egy gyönyörű introval indít – mely pontig mindössze egy Tekken-klónnak tűnik az egész. Ám aztán kisvártatva "beköszön" a főmenü, ahol azonnal láthatjuk, hogy a játéktermi mód csupán egy a választható három opció közül. Mindenesetre azért kezdjük azzal.





AZ ARCADE MÓD

A karakterválaszték 11 szereplőből áll, de ahogy az már lenni szokott, a teljesítményeink jutalmaként ez a szám még úgy kb. hattal megtoldható. A harcosok között találhatunk többek között bokszolót, szamurájt, és persze egy japán játékból sem hiányozhat legalább egy amolyan matrózruhás iskoláslányka. A Final Fantasyből három tagot köszönthetünk: Cloud, Tifa, és Shephiroth részesült a megtiszteltetésben. Poénos módon ők a jól ismert támadásaikkal szerepelnek, sőt még győzelmi táncuk is ismerős lehet. Shephiroth itt is igen kemény fickó. Amikor előrántja a majd' két méteres spádéját, ember legyen a talpán, aki a közelébe tud férkőzni. Igaz, a kardot csak speciális mozgásként tudjuk használni, melynek elővétele így sajnos némi időbe telik. Rajta kívül persze minden más karakternek is megvan a maga specialitása. Egyesek lőfegyvereket használnak, míg mások shurikeneket, és vannak egészen rendhagyó figurák is, mint például az a bizonyos iskolás lány, Yoyo Yoko, aki egy jojóval rántja el az ellenfeleit. Ezek a támadások azonban folyamatosan csökkentik az ún. speciális erőt, ezért csak korlátozottan vehetők igénybe.

Az irányítás – csakúgy mint maga a játékmenet – igen egyszerű. A speckókon kívül mindenkinek van egy fejre, egy testre és egy lábra irányuló támadása, plusz még a kombók, amiket ezekből láncolhatunk össze. Az L1/2 szolgál arra, hogy szembeforduljunk az ellenféllel, az R1/2-vel pedig ugorhatunk.

A helyszínek a műfaj tradícióinak megfelelően aszerint változnak, hogy éppen ki a kihívónk. A küzdőterek sehol sem túl nagyok, ezért a grafika mindenütt nagyon szép - ráadásul a felépítésük – mint már utaltam rá – mindig más formájú. Megesik, hogy csak egy sima bokszringben küzdünk, de van úgy, hogy egy vonaton, esetleg egy léghajón vagy épp ősi romok között verekszünk. Ami a lényeg: több szinten játszódhat az adok-kapok, tehát le-fel ugrálhatunk. Plusz még olyanokat is lehet csinálni, mint nekiugrani egy falnak, majd elrugaszkodni onnan. A helyszínek kihatással vannak az alkalmazandó harcmodorra is, hiszen míg egy nyílt arénában van elég hely speciális támadásokkal kísérletezni, addig egy lépcsőzetes kialakítású terepen ugyanaz a taktika már nem válik be. Az ellenfél könnyedén fedezékbe bújhat, mi meg csak elpazaroljuk a speckó energiánkat...





A QUEST MÓD

Ha a játéknak csak játéktermi módja lenne, nyilván csak egy "sima konverziónak" titulálnám. Mert hát az tény, hogy a Tekken sorozat vagy a Soul Edge jobb nála.

Csakhogy a játéknak van egy kisebb RPG része is! Ez pedig nem csupán egy egyszerű "bonusz cucc", hanem jóformán egy önálló produktum.

A kaland módban két archeológus a főszereplő: Koji Professzor és tanítványa, Clair. Egy bizonyos ősi civilizáció nyomai után kutatnak. A feltételezésük szerint létezett régen egy birodalom, melynek lakói az istenekhez akartak eljutni, mely célkitűzést a technikai fejlődés révén akarták megvalósítani. A tudomány akkoriban olyan szinten állt, amit ma elképzelni sem tudunk. Sokáig nem volt bizonyíték, ami alátámasztotta volna ezt a teóriát, de nemrég a professzor a birtokába jutott egy különleges kő, melynek anyaga ismeretlen. A kő egy fegyver markolatán volt, melyet 50 évvel ezelőtt egy német kastélyban találtak. A profeszor szerint a kő kapcsolatban van a régi civilizációval. Sőt mi több: talán a kulcsot jelenti a halhatatlansághoz...

Hőseink haladéktalanul Németországba utaznak, ahol az ősi kastélyt meglepően jó állapotban találják. Ott kapjuk meg az irányításukat. Már éppen elkezdenénk átvizsgálni a terepet, amikor egy bizonyos ponton elsötétül a kép... Egy fogadóban eszmélünk, s mint megtudjuk, a helybéliek segítségével kerültünk oda: a párosunkat eszméletlenül találták a város határában. Mielőtt távozhatnánk, a fogadós odaajándékoz nekünk néhány tárgyat, amit egy előző kalandor hagyott ott: egy tőrt, egy egyszerű bőrpajzsot, Tűz és Jég matériát, és végül néhány mágikus követ, melyekkel varázserőt lehet eltárolni...

Mint látható, a Quest mód a klasszikus RPG-k mintájára bonyolódik. Vannak fejleszthető varázslatok, megvásárolható fegyverek, boltok, fogadó, és minden egyéb, ami stílus alapvető kellékének mondható. A kis faluban csaknem mindent beszerezhetünk: kaját, fegyvereket, páncélzatokat, gyógyitalokat, varázsöveket. A boltokon kívül van egy kovácsműhely is: ott javíttatni lehet a fegyvereinket. Minthogy természetesen semmit nem adnak ingyen, pénzt – ahogy szokás – az ellenfelektől orozhatunk el. Gyűjtögetésre van épp elég alkalom, hiszen régészpárosunknak az ódon kastély kazamatáiba kell leereszkednie, ahol hemzsegnek a különféle undorító szörnyek. A küzdelmek menete ennél a módnál is igen egyszerű: alapjában véve három dolgot tehetünk. Támadhatunk, varázsolhatunk, és védekezhetünk. Megjegyzem: ez utóbbit komolyan kell venni. Minden teremben adott időnk van végezni a szörnyekkel, ha tehát túl sokat bénázunk, az ellenfeleink újratermelődnek. Miután viszont mindenkivel végeztünk, pénz és egyéb "értéktárgyak" maradhatnak a helyszínen. Minél többet küzdünk, a harcképességünket kifejező mutatók úgy javulnak: egyre erősebbek, kitartóbbak leszünk. Hát röviden ennyit erről az RPG-ről.

KÜLÖNÖS EGYVELEG

Mint látható, ebben a játékban aztán tényleg van minden. Bunyó, kaland, verseny, és még logikai fejtörő is. Igaz, ha kiemeljük az egyes összetevőket egyik sem olyan nagy szám: túl egyszerűek, és túl könnyen végigjátszhatóak. Viszont így egyben az egész egy igen masszív játékot képez, s ezért nem lehet lebecsülni a játék szavatosságát. Az egyéb jellemzőket illetően azt meg talán mondani sem kell, hogy az audiovizuális élmény maximálisan rendben van. A karakterek szépek, az animációk simák, a megnyerés mozik csúcs minőségűek, a komolyzenei aláfestés pedig rendkívül hangulatos. Bár meg is lepődnék, ha egy Square játék esetén mindez nem így volna.

V.Z.





EHRGEIZ

SQUARE / SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ HÁROM MERŐBEN ELTÉRŐ ÜZEMMÓD: AKCIÓ, KALAND ÉS LOGIKAI FEJTÖRŐ EGYAZON JÁTÉKBAN

× A KÜZDELMEK TÚL EGYSZERŰEK, S EZÁLTAL TÚL KÖNNYŰEK IS

86%

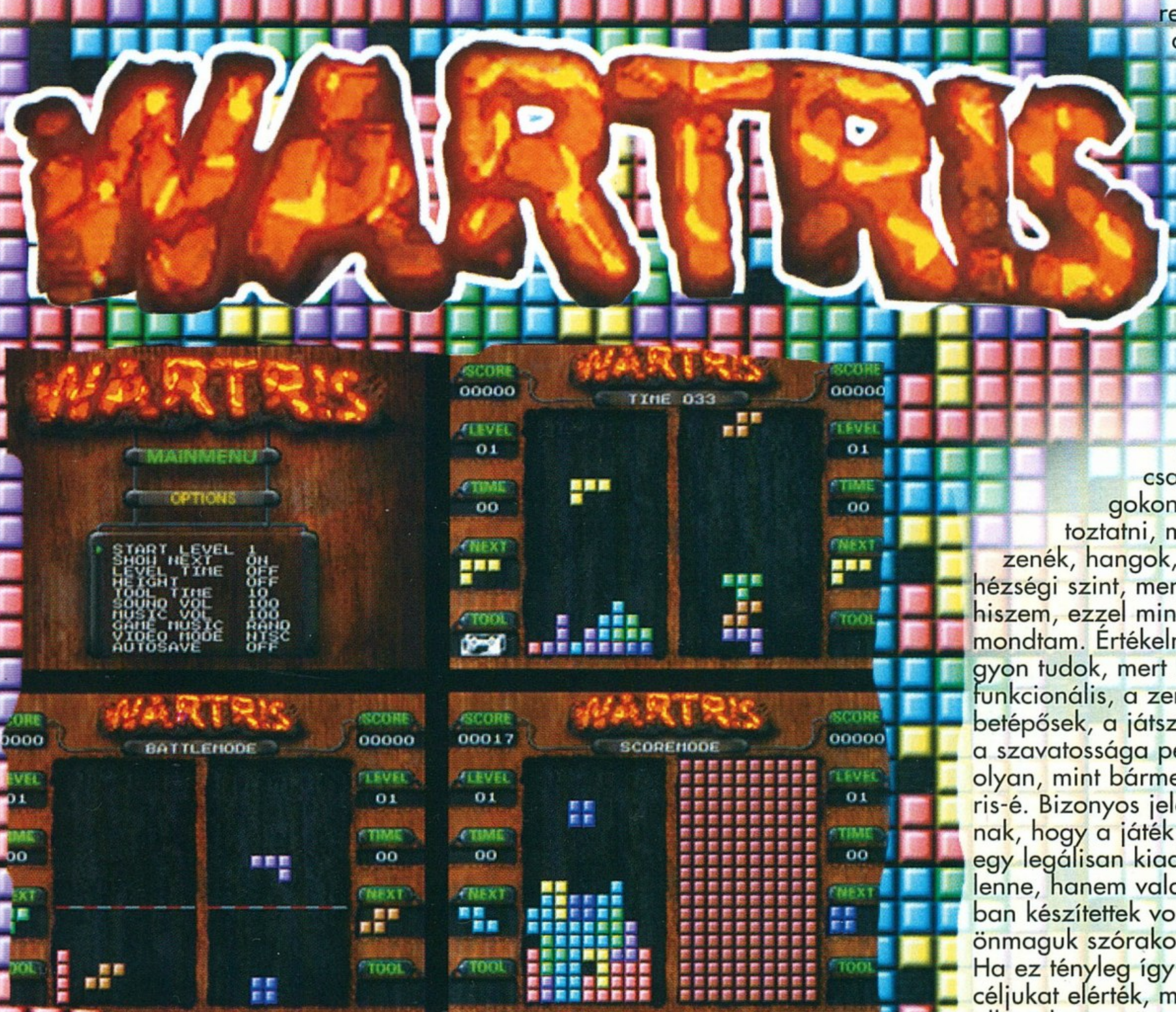
Soha nem gondoltam volna, hogy egyszer ekkora gondban leszek majd egy játék tesztelésével. Egyszerűen nem tudom, hogy is kezdjem, és mivel is folytassam, hogy legalább az az egy fránya kis oldal meglegyen. A szóban forgó játék a WARTRIS. és már önmagában a Tetris is egy ezerszer lerágott csont, millió bőrt lehúztak már róla, de ennek a konverziónak az a sajátos tulajdonsága, hogy szinte semmiben sem különbözik az eredeti változattól. Egészen idáig az volt a trend, hogy ha már egy alapművet adaptálnak át egy új gépre, akkor legalább feldobták valamivel, esetleg kibővítették új opciókkal vagy kitalálták hozzá valamilyen háttértörténetet. Na, most ezt a WARTRIS esetében felejtsd el, mert ezen a korongon semmi ilyesmit nem fogsz találni, ez csak egy TETRIS nem kevesebb, ám sajnos nem is több. Hogy ez jó-e vagy sem, azt mindenki döntse el maga, de hogy szerintem nem fog nagy sikereket elérni a piacon, az tuti. Mindenesetre azt mondják egy újszülöttnek minden vicc új, hátha van olyan ember, aki még nem hallott róla (jó, ez csak poén volt), nekik megpróbálom dióhéjban összefoglalni dolgokat.

Szóval a TETRIS mára talán a legelterjedtebb logikai játék, olyan nagy neveket utasít maga mögé, mint a MAHJONG vagy a Pasziánsz. Köszönhető ez leginkább annak, hogy kis hazánkban bárki hozzájuthatott pár száz forintért egy Tetris géphez akármelyik aluljáróban, azoktól az erősen kiszoláriumozott néniktől, akik folyton ébresztőórákat árulnak. Persze a kiadók is nagy üzletet láttak ebben a népbetegségben, így aztán bizonyos időközönként valamelyik konzolra mindig megjelent valamilyen Tetris játék. Persze jól tudták, hogy önmagában egy ilyen stílusú játék csak Gameboy-on állja meg a helyét, így aztán elkezdtek mindenfélét kitalálni hozzá. Először ugye jöttek a háromdimenziós változatok, majd Nintendo 64-re a Tetrisphere, ahol szintén térben kellett dolgozni, viszont az volt érdekessége, hogy a játéktér nem szögletes volt, hanem egy gömbről kellett leszedni a darabokat. Aztán jöttek azok a változatok, amiket a körítéssel akartak eladni, ilyen volt például a tavalyi Disney"s Tetris is. Playstation-on is találhatunk már jó néhány ilyen stuffot (Tetris Attack, Next Tetris), úgyhogy el sem tudom képzelni, mit akarhatnak ezzel a mostani játékkal a készítők. Jobban mondva valami halvány gyanúm az van, de erről inkább majd a cikk végén szólnék egy pár szót.

Szóval a WARTRIS és az eredeti TETRIS között szinte csak annyi a különbség, hogy az előbbit lehet ketten is játszani. És ezt most szó szerint így képzeljétek el! Nincs az elején látványos CG intró (mondjuk nehezen is tudnék elképzelni egy Tetris játékhoz látványos introt), sőt semmilyen intró nincs, mindössze egy kissrácot leshetünk meg miközben éppen a kisdolgát végzi, és már rögtön a főmenüben is találjuk magunkat. (Ami szintén elég szegényes.) A különböző menük között a jobbra-balra nyilakkal lépkedhetünk, és az X-szel változtathatunk a beállításokon. Háromféle játékmódot tartalmaz a program: az első a Scoremode, ez a sima hamisítatlan eredeti Tetris-szel egyezik meg. Erre több szót nem is lehet vesztegetni, ugyanezzel játszhattunk akár GameBoy-on, akár a hamisított bóvlikon is. Sajnos ebben a változatban is ketté van osztva a játéktér. Ezen kívül van még a Warmode és a Battle mode, ezeket csak két játékos módban érdemes játszani. A lényegük, hogy úgy ügyeskedjünk, hogy kiszúrjunk az ellenfelünkkel. Ugyanis ténykedésünktől függően sorokat tudunk átküldeni a haverunk játékterére, ezzel is elősegítve, hogy minél hamarabb a plafonon legyen mind a játékban, mind az életben. Az irányítással kapcsolatban csak annyit szeretnék elmondani, hogy még Gameboy-on is két gomb állt rendelkezésünkre, hogy az alakzatokat jobbra-balra forgassuk, itt viszont mindössze egyedül az X-szel tudunk forgatni, ami bizonyos helyzetekben igencsak idegesítő. Az options-ben csak az alapdolgokon tudunk változtatni, mint például zenék, hangok, időlimit, nehézségi szint, mentés stb. És azt hiszem, ezzel mindent el is mondtam. Értékelni nem nagyon tudok, mert hát a grafika funkcionális, a zenék amolyan betépősek, a játszhatósága és a szavatossága pedig épp olyan, mint bármely másik Tetris-é. Bizonyos jelek arra utaltnak, hogy a játék mintha nem egy legálisan kiadott termék lenne, hanem valakik unalmukban készítették volna egy Tetrist önmaguk szórakoztatásukra. Ha ez tényleg így van, akkor a céljukat elérték, még ha nem is alkottak semmi maradandót.

CSIPI M LEE

ÍME EGY "AMATŐR JÁTÉK!



WARTRIS

PISS PRODUCTIONS

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK

✓ TETRIS
× TETRIS

60%





TOMBOLÓ HÓDESZKÁSOK!

Cool Boarders 4

Az olvasói táborunkon belül nem tudom mennyien vannak, akik epekedve várják a legújabb snowboardos játékokat, de gyanítom, hogy nem alkotnának különösebb tömeget. Már csak azért sem, mert a magyar nem igazán a téli sportokban jeleskedő nemzet. Meg aztán azért sem, mert az utóbbi időben annyi ilyen témájú játék jelent meg, hogy az már sok is. Főleg a Cool Boardersből. Két éven belül immáron a harmadik epizódot tölthetjük be a Playstationünkbe, s mit ne mondjunk: egyre kevesebbet kapunk a pénzünkért. A Cool Boarders 4-nek tulajdonképpen az lett volna a helyes címe, hogy Cool Boarders 3.1.

A program által nyújtott újdonságokat az alábbiakban foglalhatjuk össze: új, ezúttal eredeti nevű versenyzők, és új szponzorok. Az első pont azt hiszem egészen pontosan 0 embert hat meg. Nézzük akkor hát a másodikat. Az időmérő órát most nem a Swatch szponzorálta, hanem a G-Shock. Na és akkor ettől most boldogabbnak kéne lennünk? Csak azért vegyük meg ugyanazt a játékot, mert most minden olyan "eredetibb"?!

A Cool Boarders 4-gyel tehát azok lesznek megelégedve, akiknek ez az első ilyen játékuk. Nekik viszont valóban lehet ajánlani, mert ha újdonság nincs is benne, azért mindent tartalmaz, ami szükséges. Öt különböző síparadicsomot látogathatunk meg – noha a helyszín ennél a sportnál nem annyira lényeges, hiszen a hó már csak ugyanúgy néz ki Amerikában és Japánban is. Az eredeti szereplőkhöz eredeti deszkák dukálnak, úgyhogy a sportág ismerői nyilván össze tudják állítani a karakterüket az ízlésüknek megfelelően. De ha talán nem, arra is van mód, hogy saját versenyzőt tákoljunk össze.

Választhatunk nem is tudom hány test közül, bár igazság szerint jóformán csak a ruhák színösszeállítása változik. Aztán megadhatjuk emberünk termetét, és változtathatunk a ruháinak színein is. Majd a figurához hasonlóan készíthetünk deszkákat is. Utóbbinál már tulajdonságokat is megadhatunk, úgyhogy ezt az opciót akár már hasznosnak is nevezhetjük. Három tulajdonság van felsorolva: maximális sebesség, fordulékonyság, stabilitás.

Ahogy az már csak szokás, a játékban van különálló menet, bajnokság, és természetesen gyakorolhatunk is. Ezeken felül van még egy ún. Trickmaster opció, melynél a trükköket gyakorolhatjuk be. Ez egy leegyszerűsített pályán zajlik, melyen mindig az aktuálisan kiírt mozdulatot kell kiviteleznünk.

A versenyeknek (illetve a pályáknak) öt típusa van – egy-egy bajnokság tehát mindig öt rendezvényből áll. A Downhill pusztán a lesiklásról szól, vagyis a cél: elsőként beérni. A kiélezett versenyben durvább eszközökkel is élhetünk, ugyanis azt még elnézik a versenybírák, ha néha orrba dörgöljük a mellettünk elhaladót. A Slope Style-nál a stílus számít. Ugratók és sínek segítségével bizonyíthatjuk a tudásunkat. Három próbálkozási lehetőség van, melyek közül mindig a két legjobb eredményünk összegét tartják meg végül. A Half Pipe a közkedvelt félcsőben való mutatványozást indítja – ennél szintén három menet van. Hasonló mondható el a Big Air-ről is, ami pedig kizárólag csak ugratásokról, illetve a levegőben bemutatott figurákról szól. Befejezésül pedig van még az XBS, ami megint csak egy lesiklás négy versenyző részvételével, csakhogy ez esetben a pályán elhelyezett kapukra is ügyelni kell.

Az öt versenytípus azonban még nem minden: ha ugyanis az egyes helyszíneken minden pro szintű rekordot megdöntünk, specialitásokban vehetünk részt. Alaszkát például UFO-k szállják meg s azokat kell kikerülgetnünk. Frank honban meg lavinaveszély fenyeget.

A játék grafikája elég siralmas – a harmadik rész óta semmi újat nem lehet észrevenni. Az imént említett lavinánál maradva például a lezúduló hótömeg fehér poligonkockák formájában jelenik meg. Akkor inkább nevezték volna sziklaomlásnak ezt a jelenséget... A pályákon a textúrák egyfolytában "bezizegnek", s minden szörnyen kezdetleges. Egyszerű sprite-fák között kell szlalomoznunk, amik nem elég, hogy bénán néznek ki, de még ki se lehet őket kerülni. Hozzáérünk mondjuk egy fenyő ágának a legvégéhez, mire egy hangos koppanást követően iszonyúan lelassulunk. Csak tudnám, mi adja azt a hangot! A felcsapott hószemcsék effektusa is nagyon amatőr, annál már csak az rosszabb, amikor friss hóba süppedünk. A deszka úgy eltűnik, mintha csak valami programozási hiba lenne, s csak egy diszkrét nyomot húzunk magunk után.



Hogy a tucatnyi Snowboard játék közül miért pont a Cool Boarders 4-et kéne megvásárolni, azt meg nem tudom mondani. Nincs benne semmi, amit korábban már ne láttunk volna. Azaz mégis! Hogy nehogy szó érje a ház elejét: egy új mozdulat mégis van. Meg tudunk kapaszkodni a félcső szélén. Ez azonban kötve hiszem, hogy feledtetni tudja a felsorolt negatívumokat.

V.Z.



COOLBOARDERS 4

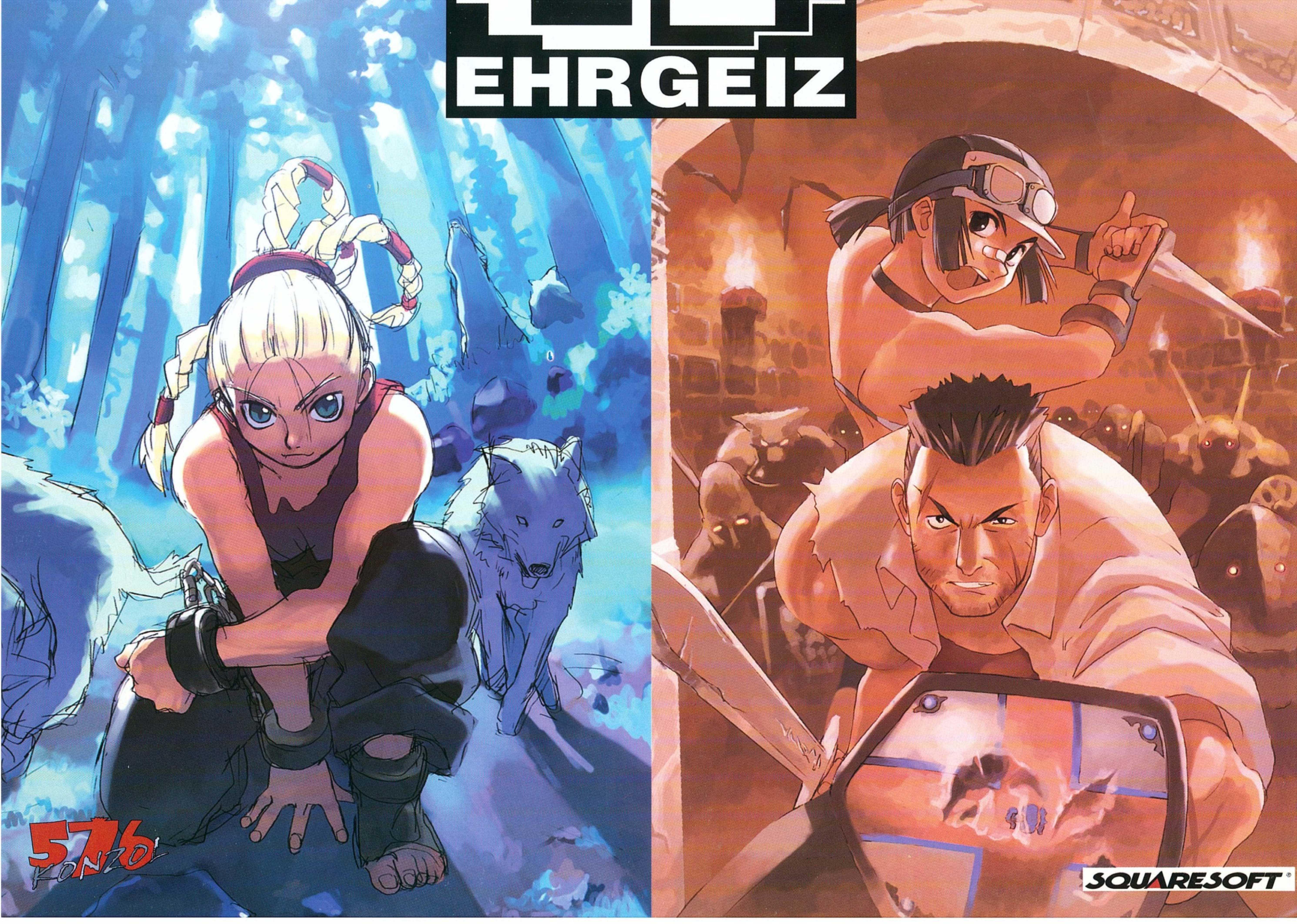
898 STUDIOS / SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENE BONA
HANGULAT

14 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A MUTATVÁNYOK KOMBINÁLÁSÁVAL EL LEHET LENNI EGY DARABIG
× A JÁTÉK JÓFORMÁN SEMMIVEL SEM TÖBB, MINT AZ ELŐZŐ RÉSZ

70%


EHRGEIZ
576 KONZO
SQUARESOFT®


RESIDENT EVIL 2

SUIKODEN 2 KARAKTEREK ÉS TITKOK

ELŐSZÓ

Még mielőtt nekiállnék leírni mind a 119 karakter megtalálási helyét, elmondanám, hogy harcban 6 ember lehet velünk. Az összes karakter közül kb. 70 karaktert harcban is beválaszthatunk, ami azért figyelemre méltó. Persze vannak használhatatlanok is, de a többség egész jó harcos és lényegében ahányszor végigvisszük a játékot mindig más csapattal lehetünk. Arra kell odafigyelni, hogy egy csomó karakter – főleg a kardosok – csak akkor tudnak harcolni, ha az első sorban vannak, ezért háromnál több ilyen karaktert ne válasszunk. Fontos, hogy néha kombinálni tudjuk az embereinket (Unite), mivel sokszor ezen múlhat a harc sikere. Szerencsére a játék nem nehéz, ha mindig gyógyítunk, akkor bárkit legyőzhetünk – az igazi nehézséget csak Luca Blight legyőzése fogja jelenteni. Jöjjön egy kis számháború. Tehát összesen 119 karaktert lehet csatlakoztatni, melyből 111 a különleges csillagjegy alá tartozó ember. Ebből a 111-ből 108-at lehet csatlakoztatni. Néhány helyen ugyanis eldönthetjük, hogy kit akarunk vinni, de ez a döntés nem mindig közvetlen, de ezt menet közben úgyis elmondom. A maradék hét karakter nem tartozik a csillagjegyek alá, de mégis lehet őket csatlakoztatni – egyeseket csak ideiglenesen, pld. Jowy. A karaktereket többféle módon lehet felvenni. Jönnek majd a történet szerint, de a többség csak akkor csatlakozik, ha valamilyen kérésének eleget teszünk. Néhány karakterrel már korán összefutunk, de csak később – a történetben bekövetkezett fordulat vagy fontos esemény után – lehet csatlakoztatni, sőt néhány ember csak a történet bizonyos részeinél jelenik meg a megadott városokban. Én próbáltam úgy írni, hogy megadjam a csatlakoztatás pontos időpontját, de ez néhány helyen lehet, hogy lemaradt. A kőtáblán, amit Leknaat ad nekünk figyelemmel kísérhetjük, hogy mennyi kell még a 108-hoz. Én nem a kőtáblán található sorrend alapján fogok menni a karakterekkel, hanem a történet szerint, tehát az elsőtől haladok az utolsó felé. Ne "discardoljuk" a Window, Sound és a többi Set-et, mert sokszor ezekre is szükség lesz néhány karakterhez.

Nagyon fontos a Suikoden 2-ben a boltok szerepe. A szokásos szálloda, Item Shop és Armor Shop mellett van még négy különleges is. Az első a kovácsműhely, ahol a fegyverünket fejleszthetjük, ez létfontosságú a játék során (mindig végezzük el a fejlesztéseket). A kovácsműhelyekben különböző tulajdonságokkal is felruházhatjuk karaktereink fegyverét, pld. tüzesen, elektromosan, bemérgezve üssenek stb. A második a rúna boltok. Itt vehetünk rúnákat, valamint felszerelhetjük velük embereinket. A rúnák a varázslatokhoz kellenek. Állandóan kísérletezzünk velük, szereljünk fel mindenkit rúnákkal, mert harcban a sikerhez nélkülözhetetlenek. Annyi rúnát adjunk embereinknek, amennyit csak tudunk. Vannak még az ún. Trade Shop-ok. Itt értékes tárgyakat vehetünk, hol olcsóbban, hol drágábban. Ez arra jó, hogy megvegyünk egy cuccot olcsón, majd később eladjuk – ugyanit vagy máshol – kétszer ennyiért. A játék során találhatunk "?" jellel ellátott cuccokat, melyeket a nagyítóval ellátott boltokban ki kell elemeztetni.

A játékban háromféle harc fordul elő. A sima küzdelmet nem kell túl részletezni. A második fajta, amikor a hadseregünket irányítva kell legyőzni az ellenfél seregét – ezzel egy kevés stratégiai elem is van a játékba keverve. A harmadik harc típus, amikor egyedül kell megverekedni az ellenféllel – ez a dual. Visszatérve a hadsereg irányításához, ilyenkor, ha egy csapatunk elpusztul vigyázzunk, hogy a csapat vezére nehogy meghaljon – ezt kiírja a játék. Ha csak megsebesült (wounded) az nem baj, de ha meghalt, akkor már fújhatjuk a 108 karakter összegyűjtését, mivel a halott ember már nem számít bele a 108-ba (olyan mintha fel se vettük volna), még ha felvettünk mindenkit, akkor sem. A két kivétel Ridley és Kiba, hogy miért majd meglátjátok.

Akkor vágjunk is bele! Nem kis feladat mindenkit csatlakoztatni, nekem is majd kétheti folyamatos játékba került, mire mind a 108 embert, plusz a többit felvettem. Már egészen korán, a játék elején el kell kezdeni a karakterek összeszedését. Ahogy gyűjtjük az embereket, úgy fog a kastélyunk mérete növekedni. A legmagasabb szintet 100 ember csatlakoztatása után fogja elérni – ez azért fontos, mert egy csomó embert csak ezután lehet csatlakoztatni.

108 STARS OF DESTINY

1 - **Főhős (Robin):** Mint említettem a főszereplő egy Highland harcos, szimpatikus és erős egy figura.

2 - **Gengen:** Automatikusan csatlakozik.

3 - **Mukumuku:** Két lehetőség van, hogy csatlakoztassuk. Kyaro-ban vizsgáljuk meg a házunk alatt lévő fát többször egymás után. A másik lehetőség, ha egyedül – tehát senki ne legyen a csapatunkban – mászkálunk a világtérképen, egészen pontosan a Greenhill és Muse közötti úton. Ez utóbbihoz oltári nagy türelem kell, mivel Mukumuku véletlenszerűen csatlakozik, tehát egyik pillanatban egyedül vagyunk a másikban pedig már velünk van. Én egy órát járkáltam az úton mire megjelent, szóval türelem.

4 - **Nanami:** Kyaro-ban automatikusan csatlakozik. Ő főhősünk nővére.

5 - **Rikimaru:** Mikor visszatérünk Viktor erődjébe, menjünk ki a térképre és járjuk be a városokat amiket lehet, mivel így lehet néhány embert csatlakoztatni. Rikimaru-t Ryube faluban találjuk az éhségtől összeesve. Hívjuk meg a vendéglőbe és fizessük ki a 3000 poch-os számlát, tehát nem árt, ha van nálunk annyi pénz.

6 - **Millie:** Ryube-ban beszéljünk vele. Ő a háziállatát, Bonapartét keresi. Segítsünk neki megtalálni. Ehhez menjünk a közeli erdőbe, pontosan jobbra, amíg meg nem találjuk Bonapartét. Ő elég vad lett ezért le kell győzni, de ha megtesszük Millie csatlakozik hozzánk. Útközben az erdőben találunk egy leesett madárfészket, amit tegyünk vissza a helyére!!

7 - **Kinnison:** Ha a helyére tettük a fészket és kicsit később visszatérünk az erdőbe, a fészek mellett megtaláljuk őt és Shiro-t, és jutalmul, amiért segítettünk az állatoknak csatlakoznak hozzánk.

8 - **Shiro:** Kinnison-nal együtt csatlakozik. Nagyon erős szereplő mindig a csapatomban volt.

9 - **Zamza:** Ha ellátogatunk Toto-ba – Viktor erődjétől észak-nyugatra van – akkor az egyik házban megtaláljuk, és ha Nanami a csapatunkban van, csatlakozik is. Ha elszalasztottuk volna, akkor később South Window-ban megtaláljuk.

10 - **Hanna:** Miután Toto leégett beszéljünk vele, hogy csatlakozzon.

11 - **Apple:** Automatikusan csatlakozik.

12 - **Viktor:** Ő egy régi ismerős, legalább most megtudjuk mi történt vele a Gregminsteri csata után, amúgy történet szerint csatlakozik.

13 - **Flik:** Viktorral együtt ő is jön. Ugyanaz vonatkozik rá, mint barátjára – az első részben az egyik kedvencem volt.

14 - **Tsai:** Amikor Viktorék elküldenek hozzá a Ryube erdőbe, akkor csatlakozik.

15 - **Tuta:** Automatikusan jönni fog.

16 - **Anita:** Két helyen lehet csatlakoztatni. Az egyik hely Muse, a másik Banner falu. Ahhoz, hogy csatlakozzon legyünk kedvesek vele. Hívjuk meg egy italra, aztán menjünk ki majd ismét be a városba és adjunk neki Antitoxin-t (a mérgezést szedi le). Ezeket ismételgessük, amíg nem tudjuk csatlakoztatni. Egyébként, ha Valeriát beválasztjuk a csapatba, akkor azonnal csatlakoztathatjuk – de akkor csak Banner-ben.

17 - **Gilbert:** A harmadik csatában – amikor a seregeket irányítjuk – támadjuk meg a csapatát, akkor átáll.

18 - **Rina:** Coronet-ben találjuk meg őket újra, ha beszélünk vele és társaival, akkor csatlakoznak hozzánk.

19 - **Eilie:** Rinával együtt csatlakozik.

20 - **Bolgan:** Rinával és Eilie-vel együtt csatlakozik.

21 - **Freed Y:** South Window-ban automatikusan csatlakozik.

22 - **Templton:** Miután megvan a kastély és Radat-nál eltudunk menni keletre. Sétáljunk vissza Viktor leégett erődjéhez, ahol megtaláljuk Templton-t. Miután elüldözték a katonák egy kicsit haladjunk előre a történetben – South Window-ban kell körülnézni ha jól emlékszem. Ezután menjünk vissza a leéget Toto faluba és kérjük meg, hogy csatlakozzon. Templton nagyon fontos, mivel ő adja a világtérképet, és a kastélyunkban kérhetünk a városokról infókat tőle.

23 - **Leona:** A történet szerint csatlakozik. Nála választhatunk csapatot.

24 - **Shu:** Radatban ha megtaláljuk az érmét csatlakozik – ez a történet szerint fog történni – és ő lesz a legfőbb stratégánk.

25 - **Huan:** A doki automatikusan jönni fog.

26 - **Luc:** Leknaat a kőtáblával együtt Luc-ot is ránk bízza, nem sokkal azután, miután megvan a kastély. Luc nagyon jó varázsló a csapatunkban és a seregünkben is.

27 - Barbara: Automatán csatlakozik. Nála a felesleges helyfoglaló tárgyakat helyezhetjük el – az ő kapacitása is véges.

28 - **Hilda:** South Window-ban a szálloda második emeletén találjuk. Kérjük meg, hogy csatlakozzon.

29 – **Alex:** Hildával együtt ő is csatlakozik. Hilda egy szállodát (ingyen lehet aludni), míg Alex egy Item Shop-ot nyit a kastélyunkban.

30 - **Tai Ho:** Kuskus-ban találjuk. Nyerjünk el tőle a kockás játékban 5000 poch-ot, akkor csatlakozik. A kastélyban is játszhatunk vele.

31 - **Yam Koo:** Tai Ho-val együtt csatlakozik – horgászni lehet nála a kastély kikötőjében.

32 - **Richmond:** Ha őt megkérjük, hogy csatlakozzon akkor kihív egy "Fej vagy Írás" játékra, de egy csaló érmével játszik. Beszéljünk a fogadóban az egyik emberrel, ő ad egy jó érmét. Mondjuk Richmond-nak, hogy játsszunk ezzel, akkor csatlakozik. Richmond-ot el lehet küldeni információt szerezni a karakterekről (pld. a múltjukról, mit szeretnek, mit nem, egész hasznos dolgokat tudhatunk meg).

33 - **Amada:** Radat-ban hívjuk ki egy Dual meccsre, és verjük el, ekkor csatlakozik.

34 - **Yoshino:** Radatban, mikor Shu-t akarjuk csatlakoztatni, menjünk a mosólavórhoz meg a kötelekhez úgy, hogy Freed a csapatunkban van – azt hiszem a történet szerint ilyenkor velünk van. Miután Shu csatlakozott menjünk vissza Radat-ba – ugyan ide – Freed-del a csapatunkban, ekkor csatlakozik.

35 - **Adlai:** South Window-ban az egyik házban találjuk. Ő kéri, hogy vigyünk neki három dolgot. Először egy "Sacrifical Jizo" nevű cucc kell neki, amit Alex-től vehetünk, de Bolgan-nál is van egy, vigyük azt. Másodszor Wooden Shild nevű pajzsot akar, amit South Window-ban vehetünk. Ha ez is megvan kérni fog egy Wind kristályt, szintén itt vehetünk ilyet. Ha ezt is elvisszük neki és megkérjük, hogy csatlakozzon akkor újra ismételni fogja a kéréseit, ezért vágjuk hozzá a kristályt (Trhow), ekkor csatlakozik. Egy liftet épít a kastélyunkba, tehát nagyon hasznos szereplő.

36 - **Clive:** Ő a kedvencem már az első rész óta. Clive már az első részben is egy nőt keresett, akit nem talált meg. Ha az első részben elmentetek vele Rockland-ba és elolvastátok az egyik sírkövet kiderül, hogy a csaj meghalt. Clive küldetése az volt, hogy megölje ezt a nőt, akiről most kiderül, hogy él és Elzának hívják. Clive persze már az első részben sem hitte el, hogy Elza meghalt. Először Muse-ban találkozunk velük, itt ne segítsünk Elzának. Ezután South Window-ban találjuk meg Clive-et. Mikor Lakewest-be indulunk, és már megvan a hajó beszéljünk Clive-vel és ígérjük meg, hogy magunkkal visszük, ekkor jönni fog ő is. Clive erős, gyors, mindig a csapatomba volt – meg nekem mindig szimpatikusak az ilyen természetű szereplők. Fürkésszük ki Richmond-dal, akkor többet is megtudhatunk róla. Egyébként még egy kisebb kalandot is teljesíthetünk vele – el kell kapni Elzát – de erről lentebb olvashattok.

37 - **Taki:** Lakewest-ben az egyik házban találjuk ezt a nagyit, akivel ha sokszor beszélünk megkérhetjük, hogy csatlakozzon.

38 - **Hanz:** Two River City-ben valamelyik házban találjuk őt – azt hiszem a szállodában. Kérjük meg, hogy csatlakozzon, de ne kérjünk tőle pénzt.

39 - **Gabocha:** Two River City kobold negyedében találjuk őt. Akkor csatlakozik, ha Gengen-t elvisszük hozzá. Nyugi, ha elhagyjuk a házat önkényesen velünk fog jönni, Gengen hiba kéri, hogy maradjon.

40 - **Ridley vagy Boris:** Ridley a történet szerint csatlakozik. Viszont ha az egyik csatában – mikor Luca Blight elfoglalja Radatot és körülveszik Ridley-t – nem tartunk ki vele addig, amíg az erősítés meg nem érkezik akkor Ridley meghal. Ha ez bekövetkezik később Ridley fiát Boris-t lehet a helyére csatlakoztatni: döntsünk melyiket akarjuk. Egyébként Ridley akár még Tinto-ban is meg tud halni (állítólag Nanami-val kell menekülni valahonnan), de erről nem tudok pontos részleteket, mivel Boris-t nem vettem fel – úgy tudom semmi különbség Ridley és Boris között.

41 - **Fitcher:** Automatikusan csatlakozik.

42 - **Chaco:** Szintén automatikusan jön, miután elkergettük Two River City-ből a Highland sereget.

43 - **Sid:** Őt úgy tudjuk felvenni, ha Chaco a csapatunkban van. A Two River City csatornarendszerében van, méghozzá egy titkos szobában. A vízesésnél el lehet menni a víz alatt balra, itt a falon egy nem látható ajtó és egy járat van. Itt megtaláljuk Sid-et, akit ha megkérünk csatlakozik hozzánk.

44 - **Tetsu:** Miután Two River-rel végeztünk, vegyünk Alex-től egy Fried Tacos nevű cuccot. Menjünk Lakewest-be egészen pontosan Tetsu házába, ahol használjunk el egy Fried Tacos-t, majd beszéljünk Tetsu-val. Ezután kérjük meg, hogy csatlakozzon. Egy fürdőt nyit a kastélyban.

45 - **Shilo:** Lakewest-ben a Two River City felszabadítása után csevegjünk vele és verjük el a kockajátékban. El kell tőle nyerni 5000 p-t. Vele is lehet játszani kockás játékot, csak úgy, mint Tai Ho-val.

46 - **Hai Yo:** A kastélyunk második emeletén forduljunk jobbra és tartsuk az irányt. Itt találkozunk Hai Yo-val, akit ha megkérünk csatlakozik hozzánk. Ő egy éttermet nyit ezen a helyen és főzhetünk nála, valamint főzőcske versenyeken vehetünk részt – kellenek hozzá a receptek, amiket szerezhetünk a játék során. Egyébként Two River után tűnik fel ő is. A főzőcske versenyekkel egy külön kis történetet játszhatunk végig, melyből Hai Yo sötét múltját tárhatjuk fel – tagja valami különös csapatnak.

47 - **Oulon:** Two River felszabadítása után válasszuk ki Hannát csapattársul, és csak így kettesben menjünk Kuskus-ba. Itt megtámadnak minket és Oulon segít rajtunk. Ezután csatlakozik ő is.

48 - **Stallion:** Two River felszabadítása után beszéljünk vele. Akkor csatlakozik, ha legalább 50-szer elmenekültünk a harcokból (Run).

49-50 - **Hix és Tengaar:** Two River felszabadítása után menjünk Lakewest szállodájába, ahol összefutunk ezzel a két régi ismerőssel. Ők elmondják, hogy elmennek a Kobold Faluba (Village). Az első rész után Tengaar férfit akar csinálni Hix-ből, ezért a csajszi meg akarja csináltatni az Unicorn Tesztet Hix-el, ezért mennek a Kobold Faluba. Ez az Unicorn Teszt egy feladatsorozat. Aki elvégzi, abból igazi férfi lesz. Szóval Lakewest után kövessük őket a Kobold Faluba (Two River-től délre van) és menjünk a kobold főnökhöz. Hix nem akarja elvégezni a tesztet, de Tengaar erősködik. Másnap reggel Tengaar nem akar felébredni, a főnök szerint azért, mert rászállt az Unironis átka. Ezt csak három tárggyal lehet eltávolítani, ami három különböző helyen van. Először menjünk South Window-ba és vegyük meg a boltból a Blue Stone-t, majd vigyük vissza a kobold főnöknek. Ezután menjünk a Szél Barlanghoz (Cave of Wind) – itt vettük fel a Star Dragon Sword-ot – és vegyük fel a Red Flower-t. Utolsónak Two River City-be kell mennünk – egészen pontosan a csatornába – ahol vegyük fel a Green Bell-t. Ha ezekkel mind megvagyunk – érdekes módon mindegyik helyen találunk koboldokat – menjünk vissza a főnökhöz. Tengaar-t nem találjuk itt, ezért menjünk be az Unikornis Erdőbe. Meg kell találnunk az Unikornis Fát, nem lesz túl nehéz, csak alaposan vizsgálódjunk. Ha megvan kiderül, hogy Tengaar-nak semmi baja sem volt. Ám ekkor előjön az egyszarvú és közli, hogy Tengaar kell neki. Hix ezt nem engedi, és az útját állja. Ezzel Hix és Tengaar átmentek a teszten és csatlakoznak hozzánk. Később még vissza kell térni az Unicorn Tree-hez.

51 - **Emilia:** Greenhill-ben valljuk be, hogy kik vagyunk később csatlakozik. A kastélyunkban nála lehet elolvasni az öreg könyveket (Old Book's).

52 - **Teresa:** Automatikusan csatlakozik.

53 - **Shin:** Teresával együtt ő is a rendelkezésünkre áll. Ő Teresa testőre.

54 - **Nina:** Automatikusan csatlakozik Greenhill eleste után.

55 - **Meg:** Greenhill-től keletre találjuk a Muse-Greenhill Border nevű átjárót, ami meg van szállva. Greenhill eleste után menjünk ide, ahol is összefutunk Meg-gel, aki most is Jupo nevű unokatestvérét keresi. Kérjük meg, hogy csatlakozzon.

56 - **Gadget:** Ő Meg robotja és a csajjal együtt csatlakozik.

57 - **Lebrante:** Radatban találjuk, ha veszünk neki Caladon Urn-t és oda is adjuk neki csatlakozik. Ezt a cuccot valamelyik Trade Shop-ban vehetjük meg. Nézzünk szét ezekben. Én Gregminsterben vettem, de szerintem máshol is van. Egy kielemző boltot nyit a várunkban.

58 - **Jeane:** Greenhill eleste után beszéljünk vele a Rúna boltban Two River City-ben. Ha megkérjük csatlakozik.

59 - **Yuzo:** Kobold Faluban találjuk őt. Segítsünk megkeresni a birkáit az Unikornis Erdőben. Ha összegyűjtöttük a gyapjasokat, akkor csatlakozik. Neki odaadhatjuk a játék közben talált állatokat, amelyeket ő a farmon elhelyez. Egész szép állatállományt gyűjthetünk össze itt.

60 - **Wakaba:** Greenhill-től észak-nyugatra találunk egy falut, melynek Forest Village a neve. Ide a történet szerint egyszer sem kell eljönni, de egy csomó embert lehet itt csatlakoztatni. Az első közülük Wakaba, akinek mutassuk meg, hogy milyen erősek vagyunk, ekkor csatlakozik. Azt hiszem Greenhill eleste után jöjjünk ide.

61 - **Tony:** Forest Village-ben kérjük meg, hogy csatlakozzon – nála játszhatunk vakond ütögető játékot. Ezenkívül ültethetünk magokat is, ami kastélyunk kertjében fog nőni.

62 - **Viki:** Mikor Matildába megyünk, az erdei ösvényen találkozunk vele. Kérjük meg, hogy csatlakozzon. Az ő segítségével a bejárt városokba teleportálhatunk. Ez igazán akkor lesz értékes, mikor megkapjuk a Blinking Mirror nevű cuccot, amivel vissza teleportálhatunk a kastélyba, így könnyen járkálhatunk a városok között.

63-64 - **Futch és Humphrey:** Miután az első részben Futch-nak meghalt a sárkánya Black elhatározta, hogy keres egy újat. Ebben Humphrey – az első rész egyik legfontosabb szereplője – segít neki. Az alábbiakat akkor érdemes és kell megcsinálni, mikor Miklotov elindul Muse városába. Futch-ot és Humphrey-t Rockaxe-től dél-keletre találjuk egy Highway nevű faluban. Mikor Miklotov elmegy, menjünk tehát ide. Beszéljünk Humphrey-val többször is. Ez után láthatjuk, amint Futch beszámolót tart Kent-nek a sárkányokról. Tegyünk fel Humphrey-nak néhány kérdést, majd menjünk ki. Itt Kent elindul a hegyekbe. Beszéljünk újra Humphrey-val, majd mikor Futch visszatér aludjunk. Másnap összeül a falusi gyűlés, mert hiányzik Kent. Szóljunk Humphrey-nak és Futch-nak, hogy tudjuk, hol van a gyerek és segítsünk megkeresni. Rakjuk Futch-ot és Humphrey-t a csapatba, majd induljunk északra a hegyekbe. A hegységrendszer végén találunk egy főellenséget, akit nem lesz túl nehéz legyőzni. Ezután kövessük Kent-et, aki elvezet minket egy sárkánytojáshoz. Némi habozás után Futch elnevezi Bright-nak és befogadja a sárkánybébit. Ezután Futch és Humphrey is csatlakozik hozzánk.

65 - **Miklotov:** Automatikusan csatlakozik.

66 - **Camus:** Ő Miklotov-val együtt jön.

67 - **Kiba:** Miután legyőztük a seregét átáll hozzánk.

68 - **Klaus:** Ő Kiba fia és az apjával együtt jön ő is.

69 - **Simone:** Radat-ban találjuk és kéri, hogy találjuk meg neki az elvesztett Rose Brooch-ot. Ilyet Banner Village-ben vehetünk a történet szerint egy kicsit később – a Rare Finds-nál lehet megvenni. Az is lehet egyébként, hogy előzőleg meg kell venni a cuccokat és csak ezután, kicsit később jelenik meg a Rose Brooch. Ha elvisszük neki ezt csatlakozik.

70 - **Kasumi vagy Valeria:** Gregminster-ben Lepant ránk bízza a választást, tehát eldönthetjük, melyiküket akarjuk vinni. Én Kasumi-t javaslom, mert a segítségével két másik szereplőt könnyebb felvenni.

71 - **Sheena:** Gregminsterben Lepant ránk bízza, és automatikusan csatlakozik.

72 - **Lorelai:** Gregminsterben találjuk – sétáljunk egy kicsit a városban – és beszéljünk vele, hogy csatlakozzon.

73 - **Gordon:** Gregminster-ben találjuk a Trade Shop-ban. Mikor megkérjük, hogy csatlakozzon ránk bízza a feladatot, hogy keressünk 50 ezer P-t tisztán cserélgetéssel. Ehhez a legjobb trükk – én ezt csináltam – hogy veszünk a Forest Village-ben Ancient Text nevű cuccot 14 ezerért – drágábbért ne vegyünk, és legalább hármat vásároljunk. Mentsünk ki egy állást a szállodában, majd nyomjunk Resetet (Start+Select+a négy felső gomb). Töltsük be az állást, és ha 35 ezerbe kerülnek (ha nem töltsük be újra az állást) adjuk el őket. A régi és az új ár különbsége 20 ezer P, így háromszor 20 ezer P-t kerestünk, tehát összesen 60 ezret tisztán. Ezután menjünk vissza Gregminsterbe Gordon-hoz, aki csatlakozik hozzánk és nyit egy Trade Shop-ot a kastélyunkban.

74-75 **Mondo és Sasuke:** Ő az a két szereplő, akiket könnyebb felvenni, ha Kasumi-t választottuk. Ahhoz, hogy felvegyük őket meg kell találni a ninják rejtett városát Rokkakut. Mikor Gregminster felé haladunk az úton van egy titkos járat, ezt kell megtalálni. A hegyek után – amiket meg kell mászni – forduljunk jobbra. A fákkal borított alsórészét vizsgáljuk át a fa folyosónak. Ha minden jól megy a fák között találnunk kell egy rejtett ösvényt, melyen lefelé haladva Rokkakuba kell jutnunk. A városba érve a ninják a főnökhöz visznek, és ha Kasumi a csapatban van maradhatunk. Ezután a főnök nekünk adja szolgálatra két legjobb emberét Mondo-t és Sasukét. Mondo azonnal csatlakozik, Sasukéval beszéljünk kint, ő ezután fog jönni. Ha nem vettük fel Kasumi-t, csak akkor tudjuk kettőjüket csatlakoztatni, ha a kastélyunk már a legmagasabb szinten van, tehát már felvettünk 100 embert. Éppen ezért Kasumi-t válasszátok – legalábbis az első végigjátszás alkalmával.

76 - **Connell:** Forest Village-ben találjuk az egyik házban, legyen nálunk egy Sound Set, akkor csatlakozik. A játék hangjait változtathatjuk meg nála – baromság.

77 - **Badeaux:** A Forest Path-on (Erdei Ösvény) van – ez vezet Matildába. Legyen a csapatunkban Shiro, akkor csatlakozik. Mikor először találkozunk vele szóba sem áll velünk, még ha velünk van Shiro akkor sem, így várni kell egy kicsit – Gregminster után csatlakoztathatjuk. Ad nekünk két különleges kristályt, amiket az Item menü Special részében találunk. Ezekkel újabb szereplőket lehet csatlakoztatni.

78 - **Hoi:** Radat kocsmájában találjuk, segítsünk neki kijutni onnan, akkor majd csatlakozik.

79-80 - **Ayda és Feather:** Ha megvan a Badeaux-tól kapott kristály, menjünk Forest Village-be. Itt néhány falubeli meg akar ölni egy griff madarat. Segítsünk Aydának és kergessük el a falubelieket, majd öljük meg a ránk támadó griffeket. Ezután használjunk el egy kristályt, mire Ayda és Feather – ő a griff – csatlakozik hozzánk.

81 - **Sigfried vagy Abizboah:** Itt most megint két választásunk van. Vagy most felvesszük Sigfried-et, vagy pedig egy kicsit később – miután kinyírtuk Neclordot – felvehetjük Abizboah-t. Abizboah előnye, hogy ha őt vesszük fel, akkor még két másik szereplőt is felvehetünk – ez a kettő nem tagja a 108-as elitnek. Sajnos én mikor felvettem Sigfried-et nem tudtam Abizboah-ról, így őt nem vettem fel, de utána néztem a dolgoknak. Ha előbb tudom, akkor Abizboah-t veszem fel. Ha Sigfried-et akarjuk csatlakoztatni, akkor menjünk vissza a Kobold faluba, egészen pontosan az Unicorn Fához – legyen csaj a csapatunkba. Itt elhasználhatjuk a megmaradt kristályunkat, mire előjön Sigfried, akit csatlakoztathatunk. Abizboah-t a Tinto barlangban vehetjük fel. Ez egy nagy barlang. Ahol egy nagy tavat találunk, ott forduljunk balra. Ha bal oldalon elmegyünk egy mélyedésben – pontosabban nem tudom leírni, mert nem tudtam kipróbálni – elhasználhatunk egy kristályt, mely után csatlakoztathatjuk Abizboah-t.

82 - **Karen:** Luca Blight halála után Kuskus-ban a szállodában táncoljunk úgy, ahogy mondja, ekkor csatlakozik.

83 - **Max:** Mikor Nanami sétálni invitál minket, menjünk South Window-ba, ekkor csatlakozik.

84 - **Annallee:** Őt szintén South Window-ban találjuk. Menjünk a szállodába, ahonnan kirúgják szegény lányt mert nincs pénze. Ő egy háromtagú együttes tagja, a többieket később vehetjük fel. Miután elhagyta a szállodát menjünk a polgármester házától balra, ahol megtaláljuk őt. Kérjük, hogy énekeljen nekünk, majd ha végzett mondjuk, hogy adjon elő még egy számot, ekkor csatlakozik. A kastélyban lejátszhatjuk nála a játék összes zenéjét.

85 - **Killey:** Őt South Window-ban találjuk. A Sindar romokat kutatja, ezért beszéljünk neki Alex-ről. Elmegy a kastélyunkba. Menjünk utána Alex-hoz. A kis intermezzo után visszatér Killey South Window-ba. Keressük meg és kérjük meg vagy négyszer-ötször, hogy csatlakozzon, végül beadja a derekát és jönni fog.

86 - **Tomo:** Luca Blight pusztulása után válasszuk be Tsai-t a csapatba és menjünk vissza a házához a Ryube erdőbe. Itt találjuk Tomo-t aki csatlakozik hozzánk.

87 - **Bob:** A Two River City kobold negyedében találjuk. Akkor jön velünk, ha már a 108-ból legalább 80 karaktert felvettünk. Erős egy figura ráadásul harcban át tud változni farkassá – nem tart sokáig ez az állapot.

88 - **Koyu:** Automatikusan fog csatlakozni.

89 - **L.C. Chan:** Miután megöltük Neclordot menjünk be Crom faluba úgy, hogy Wakaba a csapatban legyen. Menjünk a szállodába, majd kövessük az Item Bolt mögé. Itt csatlakozik hozzánk.

90 - **Raura:** Tinto-ban találjuk. Ha Jeane csatlakozott hozzánk, akkor ő is fog jönni.

91 - **Tenkou:** Crom-ban találjuk. Legyen nálunk Window Set és úgy beszéljünk vele, akkor mellénk áll.

92 - **Kahn:** Automatikusan csatlakozik.

93 - **Sierra:** A történet szerint áll az oldalunkra Neclord pusztulása után.

94 - **Gijimu:** Automatikusan szerezhetjük meg.

95 - **Lo Wen:** Automatikusan csatlakozik.

96 - **Marlowe:** Szintén automatikusan fog jönni.

97 - **Hauser:** Ő is a történet szerint fog csatlakozni.

98 - **Jess:** Mondjuk neki, hogy jöjjön és ő beáll hozzánk.

99 - **Pico:** Miután felszabadítottuk Greenhill-t menjünk be a városba, keressük meg és csevegjünk vele. Ha felvettük Annallee-t, akkor csatlakozni fog ő is.

100 - **Georg:** Miután elpusztítottuk Neclordot menjünk a Drakemouth és a Tigermouth közötti útra. Keressük meg Georg-ot, de ne adjunk fel menet közben harcot – miután kinyírtuk Neclordot egy harcot se adjunk fel. Ha ezt megtettük, akkor csatlakozik. Georg nagyon erős, 10 szinttel magasabban áll mint mi, és elképesztőeket tud sebezni. Kedvenc karakterem.

101 - **Mazus:** Miután a 108-ból 100 embert összeszedtünk menjünk vissza a Tinto barlangba, ott megtaláljuk. Ha megszólítjuk csatlakozni fog. Crowley-t keresi – az egyik szereplő az első részből – és egy elképesztő erejű varázsló, érdemes a csapatban tartani.

102 - **Gantetsu:** Miután legyőztük Neclordot beszéljünk vele South Window-ban. Toljuk el akkor csatlakozik – erős karakterek legyenek a csapatunkban.

103 - **Alberto:** Ha felvettük Annallee-t és Pico-t, akkor Tinto-ban őt is csatlakoztathatjuk.

104 - **Tessai:** Kuskus-ban adjuk neki oda a Star Dragon Sword-ot – tehát Viktor legyen a csapatunkban – akkor csatlakozik és nyit egy kovácsműhelyt a kastélyunkban.

105 - **Jude:** Greenhill felszabadítása után csevegjünk vele. Ezután menjünk Forest Village-be és a főnök házától jobbra a fák között mászkáló kölöktől vehetünk Clay-t (gyurmát), amire Jude-nak szüksége van. Ha ezt elvisszük neki csatlakozik. Ő egy szobrot akar építeni a kastélyunkba, ehhez meg kell szerezni a köveket (plans). Lehetőleg ugyanabból az alkatrészekből rakjuk össze a szobrot, mert ha össze-vissza, akkor egy mutánst készítünk. Én sárkányt csináltam, az jól nézett ki, de a poén kedvéért kipróbáltam mi történik, ha rosszul rakom össze (a sárkányomnak nyúl hátat adtam, majdnem leestem a fotelemből a röhögéstől) – a többiek ugyanis véleményezik a szobrot. Cuccot is kapunk a szoborért, azt hiszem a sárkányért a legjobbat – egyébként én Sárkány Kastélynak neveztem el a főhadiszállásomat, ezért ragaszkodtam a sárkányhoz.

106 - **Genshu:** Ha már a kastélyunkba több mint 100-an csatlakoztak, fejlesszük a fegyverünket a 15-ös szintre és beszéljünk vele Coronet városban. Ahhoz, hogy a 15 szintre fejlesszük a fegyverünket szükségünk lesz egy Silver Hammer nevű cuccra, amit Greenhill iskolájának kovácsműhelyében az egyik embertől kaphatunk – beszéljünk vele. Vigyük a cuccot Tessai-hoz, aki ezután már képes lesz a 15 szintre fejleszteni a fegyvereket. Van még egy Golden Hammer nevű kalapács is, ezt a Sajah faluban vehetjük meg (Rare Finds az item boltban). Ez a falu Highland fővárosától L'Renouille-től észak-nyugatra található. A Golden Hammer hatására Tessai a maximum 16 szintre tudja fejleszteni a fegyvereinket.

107 - **Pesmerga:** Egy újabb ismert szereplő az első részből. Pesmerga most is Yuber-t keresi, mert leszámolni valója van vele. Pesmerga a Cave of Wind barlang legmélyén található – ahol volt a Star Dragon Sword – de csak akkor, ha már meg van 100 szereplő. Azon gondolkozom, hogy össze lehetne-e hozni Pesmergát és Yubert? Greenhillben Yuber egy főellenséget ereszt a nyakunkba, és azon rágódok, hogy föl lehet-e venni Pesmergát Greenhill felszabadítása előtt? Mert ha igen, akkor talán láthatunk néhány érdekes jelentet Pesmerga és Yuber a két rivális között. Egyébként Pesmerga olyan erős, mint Georg, érdemes a csapatban tartani.

108 - **Vincent:** Ha megvan legalább 100 karakter, akkor válasszuk be Simone-t a csapatba és menjünk Radatba. Beszéljünk vele, mire csatlakozni fog.

Ezzel végeztünk is a 108 emberrel, de van itt még néhány karakter, akit csatlakoztatni lehet.

A MARADÉK

Az alábbi karakterek nem tagjai a Stars of Destiny-nek, mégis csatlakoztatni lehet őket.

109 - **Rulodia:** Ő az egyik, aki csak akkor csatlakozik, ha Abizboah-t vettük fel. Menjünk vissza oda, ahol megtaláltuk Abizboah-t és megtaláljuk ott. Azon a helyen csatlakozik hozzánk.

110 - **Chuchara:** Miután felvettük Rulodiát menjünk a kastélyunk kikötőjébe. Itt megtaláljuk őt és csatlakozik hozzánk. Ő még csak egy éves, Abizboah és Rulodia gyermeke.

111 - **Makumaku:** Legyen Mukumku a csapatunkban és járkáljunk a Two River City és a Greenhill közötti úton, véletlenszerűen fog csatlakozni.

112 - **Mikumiku:** Legyen a többi két mókus a csapatunkban és járkáljunk a Greenhill és a Forest Village közötti úton – ugyanaz vonatkozik rál mint a másik kettőre.

113 - **Mekumeku:** Az ösvényenl ami Matildába vezet sétálgassunk úgy, hogy Makumaku és Mikumiku legyen a csapatunkban, ő is véletlenszerűen csatlakozik.

114 - **Mokumoku:** Forest Village alatt járkáljunk a többi mókussal a csapatunkban.

115 - **McDohl:** Akkor most jöjjön a legizgalmasabb és a legjobb karakter a játékban, az első rész főszereplője McDohl. Ahhoz, hogy McDohl-t csatlakoztatni tudjuk, be kell töltenünk a mentett állást az első részből. (Már csak ezért is érdemes végigjátszani az első részt.) Azonban nem mindegy, hogy mentettük ki az állás a Suikoden 1-ben. Gregminster-ben az utolsó mentőhelynél – a főellenség (Barbarossa) előtt – mentsük ki az állást, csak akkor lehet betölteni a második részben, ha ott van kimentve. Sőt, a játék azt is figyeli, hogy feltámasztottuk e Gremio-t az első részben – ehhez Leknaat utolsó megjelenése előtt össze kellett gyűjteni mind a 108 karaktert, és életben is kellett lenniük, senkinek (Gremio kivételével persze) nem volt szabad meghalnia (még Phan-nek sem). Akkor jön a buli, ha mindenki megvolt és élt, akkor Gremio-t feltámasztotta Leknaat. Ha valakinek kell a segítség, meg tudom adni az első részben is a 108 karakter helyét és felvételének módját – csak pontosan adjátok meg a kőtábláról, hogy ki hiányzik.

Egyébként nekem még nem sikerült betöltenem a mentett állásomat az első részből, mivel a cikk írásakor a játék még csak NTSC verzióban létezik, az első rész pedig PAL verzióban van, meg és a hozzáértők gondolom rögtön tudják, hogy a két verzió mentett állása sajnos nem kompatibilis egymással. Szerencsére azonban utánanéztem a dolgoknak, így nincs probléma.

Ha betöltöttük a mentett állásunkat, akkor az első találkozásunk McDohl-lal Luca Blight halála után lehetséges. Ekkor menjünk Banner-be és beszéljünk Ko-val a gyerekkel, aki úgy van felöltözve min mi. Ő beszél McDohl-ról. Menjünk a horgászstég felé, ahol Gremio (ha feltámasztottuk) az utunkat állja – ha nem Ellie teszi ezt. Menjünk vissza Ko-hoz és beszéljünk vele. Ezután Gremio átenged minket. Most már találkozhatunk McDohl-lal – vigyünk magukkal Suikoden 1-es karaktereket (Viktor, Flik, Humphrey stb.), ugyanis ők rögtön felismerik régi barátjukat. A szállodában kötünk ki, ahol – mivel Ko-t elrabolták – McDohl és Gremio csatlakozik. Gremio nem harcoló karakter, csak a Convoy-ba csatlakozik. Induljunk el Gregminster felé és mentsünk állást. Néhány bandita támad ránk, ám mikor észre veszik, hogy mi vagyunk, akik megöltük Luca Blight-ot és McDohl az, aki felszabadította Toran Köztársaságot elmenekülnek – ettől a pokoli párostól bárkinek inába szállhat a bátorsága! Most le kell győzni egy olyan férget, amit már korábban kinyírtunk. Miután megöltük átváltozik egy Poison Mouth nevű szörnnyé. Itt állítólag ha elveszítjük a csatát, akkor a Soul Eater és a Bright Shild Rune egyesítik az erejüket és megölik a szörnyet. Ha ez nincs így, akkor is mindegy, hisz most mentettünk állást. Ezután menjünk Gregminster-be, ahol találkozunk még néhány régi főszereplővel, hogy meggyógyítsák Ko-t. Egy kevés beszélgetés és egy éjszaka után visszatérünk McDohl-lal és Gremio-val Banner-be. Itt Gremio és McDohl visszatér Gregminster-be. Ezután pedig ha McDohl-t csatlakoztatni akarjuk, akkor menjünk Gregminsterbe és beszéljünk vele, ekkor csatlakozik hozzánk. Ha kivesszük a csapatból, visszatér Gregminsterbe. Egyébként McDohl a legerősebb embere a játéknak. A Soul Eater elképesztőeket tud sebezni, és McDohl-t kombinálni tudjuk (Unite) a főhőssel, így a nagyobb csapat szörnyeket is kinyírhatjuk. Szóval megéri őt csatlakoztatni. Viszont van egy kis gond a nevével – legalábbis az NTSC verzióban. Ha ugyanis első részben Tom-nak hívtuk, akkor ez lesz a neve a második részben, hogy TcDohl. Ha viszont csupa nyomtatott betűvel írjuk a nevét – TOM – akkor ez lesz a neve, hogy TOMohl. Kénytelen voltam THOMAS-nak nevezni, mert az pont 6 karakter. Persze az is lehet, hogy az európai verzióban ezt a bugot már kijavították.

CLIVE ÉS ELZA

Az alábbiakat csak akkor lehet vagy csak akkor érdemes megcsinálni, amikor már 3. vagy a 4. végigjátszást játsszuk. Ugyanis ez egy időre menő küldetés, 21 óra alatt kell végigvinni hozzá a játékot. Törekedjünk minél rövidebb játékidőre – már az első végigjátszásnál is kezdjük ezt megcsinálni, csak, hogy később pontosabban tudjuk, mit kell tenni. Szerintem ahhoz, hogy ezt megcsináljuk és hogy behozzuk a játék igazi megnyerését mesternek kell lennünk, mert az idő nagyon szorít. Talán úgy érdemes megcsinálni, hogy ha csak ezért játsszuk végig a játékot – kívülről kell ismernünk az egészet, ezért írtam az elején, hogy a 3.-4. végigjátszásnál lehet megcsinálni tökéletesre. Mindig tartsuk Clive-et a csapatban és tartózkodjunk a történetben a felesleges dolgoktól – harcok, kisebb kalandok, felesleges városba járások stb. Mikor Lakewest-be indulunk, vigyük magunkkal Clive-et és beszéljünk a falubeliekkel. Egy levelet kapunk, melyből kiderül, hogy Elza Forest Village-be ment. Kövessük őt amilyen gyorsan csak lehet, miután befejeztük a Two River megmentését már menjünk is Forest Village-be. Itt láthatjuk Elzát. Az egyik lánytól egy újabb üzenetet kapunk, miszerint Elza Matildába ment. Ide a történet szerint juthatunk el, siessünk nagyon gyorsan. Itt azt az üzenetet kapjuk, hogy Elza Radatba indult. Ha ezt az üzenetet megkapjuk, már menjünk is Radatba, irány a kastélyunk, majd Viki segítségével teleportáljunk Radatba. Itt Clive és Elza kegyetlen tűzpárbajba keverednek egymással, melyben Clive súlyosan megsebesül, Elza elmenekül. Kicsit később, mikor Muse-ba indulunk – Highland békülni akar itt – a Jowston domb tetején megtaláljuk Elzát – nem győzöm hangsúlyozni, hogy siessünk ide is. Itt azt mondja Elza Clive-nek, hogy találkozzanak Sajah faluban, ami L'Renonille-től észak-nyugatra található. Ide kell nagyon sietni – ez a játék legvége – mivel 21 óra játék idő alatt kell ide érni, különben Elza nem lesz itt.

MEGNYERÉSEK

A Suikoden 2-nek három megnyerése van. Haladjunk szép sorrendben.

Első megnyerés: Ez akkor jön elő, ha nem szedjük össze a 108 karaktert és elvállaljuk az új ország elnökségét.

Második megnyerés: Nem szedjük össze mind a 108 karaktert, ám nem vállaljuk el az elnökséget. Ekkor menjünk vissza a Tenzan Pass nevű kanyonba. Ez L'Renonille-től dél-keletre, illetve Kyaro-tól észak-nyugatra van. Itt vált ketté főhősünk és Jowy – tudjátok, a kőbe vésett karcolásnak ez a helye. Itt megtaláljuk Jowy-t, akivel egy Duel harcot kell vívnunk. Győzzük le és bejön a második megnyerés.

Harmadik megnyerés: Gyűjtsük össze a 108 karaktert, mielőtt megtámadjuk Rockaxe-et és Matildát. Sőt, az a jó, ha még Muse felszabadítása előtt összeszedjük őket, mert akkor Leknaat odaadja a Bright Shiled Rune igazi erejét. A végén mondjuk le az elnökséget és menjünk Jowy-hoz. Itt a Duel-ben csak védekezzünk az első és a második harcban is. Mikor Jowy nekünk akarja adni a Black Sword Rune-t, a második menet végén ne fogadjuk el, négyszer egymás után utasítsuk el. Ha ezt megtesszük, bejön a játék igazi jó megnyerése. Ha nincs meg időben a 108 karakter, akkor nem tudjuk visszautasítani azt, hogy Jowy nekünk adja a rúnáját, és ekkor a második megnyerést láthatjuk – ha elfogadjuk a rúnát akkor is, hiába van meg a 108 ember.

Veres Miki

TOMB RAIDER 4 VÉGIGJÁTSZÁS 2.RÉSZ

14., GUARDIAN OF SEMERKHET

Nektek ugyan egy teljes hónap volt a kihagyás mostani és az előző pálya között, nekem azonban csak 2 nap. Éppen ezért nem volt nehéz visszarázkódnom abba az átkozott nyomasztó hangulatba, amit a játék produkál.

Szóval ott vagy egy teremben és egyetlen kijárat van csak: a kis lyuk a fehér oltár mellett. Egy szűk folyosón vagy, ahol sajnos már ismerős csapdák fogadnak. Az a fránya szeletelő gépezet, ami 3 másodpercenként összezárja "fogait" ezzel meggátolva az átjutást. Ami egyébként úgy lehetséges, hogy sprintelés közben átbukfencezel rajta. A sarkon befordulva van még egy ilyen aranyos. Miután ezen is túltetted magad, csússz le a nagyterembe. Itt egy nagy terepasztalra lehetsz figyelmes, ami mintha valamiféle térkép lenne. Mivel a nézelődésen kívül mást úgysem tudsz csinálni, fordulj balra, és kapaszkodj fel a kicsi vájatba. Itt a jobb alsó sarokban van egy kis repedés, ahová Lara pont befér, ezzel tovább tud jutni ezen a részen. Amint átértél a túloldalra egy nagy fából épült kerékre lehetsz figyelmes. Ha elkezded tekerni láthatod, hogy a tőled jobbra lévő ajtó elkezd felemelkedni. Na, de ez nem tart örökké. Szóval kezdj el futni és szaladj végig a mini akadálypályán. Közben persze ügyelj a földből kicsapódó lándzsákra. A terem másik végében ugorj rá a középső platformra és vedd fel az emelvényről a madarat. Viszont ezzel a tetteddel máris aktiváltál egy beépített csapdát, ami az emelvényből csap ki. Az ellenszer annyi, hogy időben el kell onnan ugrani. Oldalt csússz le a földszintre, majd menj vissza a pálya elejére, a makett-hez. Itt rakd be a madarat a falon kijelölt helyébe, és nézd meg, amint a lézerfény kiégeti az egyik piramist. Menj oda és vedd fel a kulcsot, amit a másik falba illesztve egy szinttel lejjebb jutsz. A lejtős rész után fordulj jobbra, és menj egészen a sarokig. A földön találsz egy energiacsomagot, de inkább kapaszkodj meg a fejed felett futó gerincben és függeszkedj el egészen ameddig csak tudsz. Ennél a résznél balra fordulva egy apró kis résre lehetsz figyelmes, ahová már csak a bent lévő tárgyak miatt is érdemes benézned. No, meg nem utolsó szempont, hogy ez is egy titkos helyiség. Öld meg az időközben rád akaszkodó denevéreket, majd mássz le a létrán. Vedd fel a nyilakat meg a Shotgun töltényeket, majd minden tüzet fújó lyukba nyúlj be kétszer. Elsősorban az ott lévő tárgyak lesznek hasznosak. Mint pl.: az Uzi töltények. Az utolsó lyukba mondjuk nem kell benyúlnod, mert rád törnek azok az átkozott, lerázhatatlan bogarak. Amúgy visszamászhatsz a létrán, és visszatérhetsz a folyosóra. Az itt látható ajtó egyelőre zárva van, úgyhogy érdemesebb lenne megnézni a folyosó másik végét. Hohó. Egy vad bikára, meg kutyára hasonlító állat törte ki az ajtót. Annyira azért nem veszes, hogy rögtön ki kéne rohannod a szobából, inkább haladj tovább. Vadászd le a denevéreket, majd fordulj be a kis szobába. Vedd fel a falon lévő lyukból a fáklyát, majd gyújtsd meg a folyosó végében lévő lánggal. Gyere vissza a kis szobába, ahol a falon lévő tányérokat kéne meggyújtanod. Hatására kinyílik egy rejtekajtó, ami egy újabb titkos helyet zárt el előled. A kis teremben vedd fel a Shotgun és Nyílpuska töltényeket, valamint az energiát. Menj vissza a folyosóra, ahol már vár a közös barátunk. Szaladj végig a termeken, egészen a zárt ajtóig, ahol már semmit sem tudsz csinálni – nézz szembe a vadállattal... majd az utolsó pillanatban ugorj el előle. A hatás nem marad el, a szörny kitörte az ajtót, megvan a továbbjutás.

De csak részben, hiszen a pályának még nincs vége. Egy nagy terembe jutsz, ahol 3 szem van körbe a falakon. Ezeket kéne az előbb ismertetett módszerrel megnyomni. Miután kinyílt mindkét szemközti ajtó, előbb a jobboldalin menj be. Mássz fel a létrán, majd balra fordulva fuss végig a peremen. Egy kis szoba lesz a baloldalon, energiával, meg töltényekkel, de ami sokkal izgibb, az a nyugati oldalon lévő titkos szoba. Ugorj fel a kis négyzet alakú lyukba, majd a kikészített cuccok közül markolj fel egyet. Mielőtt kinyílnának a csapdák, térj vissza egy emelettel lejjebb, nehogy otthagyd a fogad. Menj vissza a bikához, de csak egy rövid időre, hogy a baloldali ajtón távozhass a pályáról.

Már a múltkor is gyanús volt nekem az a fáklyás ürge (akit azóta elneveztem Aziznak, az Ötödik Elem lámpagyújtó segédje után), de most aztán végleg elegem lett belőle. Az animációból kiderül, hogy valami nagy pakolászás folyik ott lent, talán itt van Von Croy is?! Ám sajnos csalódnom kellet újra, ugyanis Alexandriában van. Nosza, ugorjunk fel a vonatra és menjünk utána! Lara már nem láthatja, de mi még igen, hogy érzékeny búcsút kell vennünk a fáklyás fazontól – úgyhogy nyugodjék békében.

15., DESERT RAILROAD

Elég izgalmas pályának ígérkezik ez a Desert Railroad, ugyanis egy mozgó vonaton vagyunk! Mind grafikailag, mind hangulatilag egyedi az új stílus. De soha nem érünk a végére, úgyhogy máris lépj oda a kapcsolóhoz és nyomd át. Menj oda a kinyílt ajtóhoz és ugorj át a szemközti vagonba. Nyisd ki az ajtót és a folyosóról nyíló ajtókon nyiss be. Az első szobában és a másodikban is, lesz egy doboz. Lődd szét őket, némi lőszer utánpótlás miatt. A harmadikon már nem érdemes bemenned, annál is inkább, mivel megtámadott egy mocskos Ninja. Öld meg, majd irány a következő kocsi. Ami jelen pillanatban egy nyitott vagon, így a gazfickóknak is lehetőségük van rá, hogy megtámadjanak. Vadászd le az új ellenfeleket, majd ugorj át a szemközti vagon falára. Még szerencse, hogy volt rajta létra, különben a sínek között végezted volna. Egyelőre ne törődj a kicsapódó ajtókkal, meg a belőlük özönlő ellenfelekkel, inkább ugorj tovább a következő vagonra. Na, de itt most mit kell csinálni? Egy homokdomb ugyanis elállja a továbbjutást jelentő utat. A megoldás akciófilmeken felnőtteknek nem fog gondot jelenteni: a vonat oldalába kapaszkodva átmászni a homokdomb másik oldalára. Mássz át a szemközti vagonra. Nini, egy helikopter. Mit keres az itt? Jé, ez meg éppen az utolsó kocsi. Öld meg a Ninját, majd a kocsi végében, lógj le. Ennek hatására kinyílik egy ajtó. Ereszkedj be, ami egy újabb titkos helyiséget jelent. Energia, nyílvesszők, valamint Revolver töltények várnak. Mássz vissza a kocsi hátuljára, de ne menj vissza a tetőre. Ebben a lógó pozícióban függeszkedj ki a vagon jobb szélére, és mássz be a kis résen. Szedd fel a Shotgun utánpótlásokat, valamint a feszítővasat. Ezzel piszkáld meg a földön lévő talapzatot, így ki tudod nyitni a kijáratot. Öld meg a semmiből előtűnő Ninját, majd ugorj át a következő vagonra. Mássz vissza a homokdombon, majd az ajtón keresztül lépj a következő kocsiba. Terítsd le a maszkos harcos, majd a hátsó dobozokat jobban szemügyre véve, használd a feszítővasat. Nahát, a 42. titkos szoba. Ez egyszer azonban végre olyan dolgok is vannak itt, amit eddig még nem vehettél fel. És itt, akkor most tessék megkapaszkodni: új fegyver a láthatáron a Gránátvető személyében. Van itt még néhány töltény hozzá, de lényegében ennyi. Mássz fel a vonat tetejére és ugorj át a következő kocsiba. Lent 2 Shotgun töltény vár, és mivel más nem sok akad a pályán menj vissza a legelső kocsiba, ahonnan a pályát kezdted. Még mielőtt bármit is csinálnál, az egyik dobozt kinyithatod a feszítővassal, ami mögött egy energia lapult, meg a 43. secret. A pálcád segítségével húzd meg a törött kart, majd távozz az újonnan kinyílt ajtón.

Na, ennek a pályának is vége van, méghozzá úgy, hogy Lara lekapcsolta a többi vagont és csak egyedül vonatozik Von Croy után.

16., ALEXANDRIA

Miután megállt a vonat, máris elindulhatsz körbenézni ebben a gyönyörű városban. Mielőtt felvennéd a az energiát a sötét sarokból, öld meg a kis rákokat, majd utána menj fel a lépcsőn. A főtéren vagy, csicseregnek a madarak, szépen működik a szökőkút, meg valami barom lő rád. Hééé, tessék azonnal abbahagyni! Szaladj be a szökőkúttól jobbra eső házba, aminek csal kilincsre van zárva az ajtaja. Miután felmentél a bársonyos lépcsőkön, animáció következik. John barátod elmondja, hogy talált valami érdekeset a katakombákban, csakhogy Von Croy elintézte az összes emberét – így most tehetetlen. Hát akkor tegyünk az ügy érdekében mi! Miután ismét visszakapod az irányítást, a kis asztalkáról vedd fel a töltényeket, valamint a lézeres célzó berendezést. Menj ki az erkélyre, ahonnan balra fordulván ugorj át a szemközti ház párkányára. Öld meg az akadékoskodó ellenfeleket, majd a piros tetős ház felé fordulva kapaszkodj meg a cserepeiben. Lógva fordulj át a ház másik oldalára, úgy hogy a kapcsoló felett legyél. Húzd meg, majd menj be a közvetlen mellette lévő ajtón. Öld meg a könyvtárbitorlót, majd vedd fel a 44. titkos helyről az energiákat és a nyilakat. Mivel ez a pálya ennyi volt, így tulajdonképpen már át is kéne menni a következőre, de ha gondolod barangolhatsz még egy kicsit. Mondjuk, ha akarsz látni egy motort...

...De ha nem, vagy egyszerűen unod a banánt, a szökőkúttól DK-re ki tudsz menni a következő pályára.

17., COASTAL RUINS

Rögtön az orrod előtt a sötétben ott lapul egy kis energia, majd miután felveted irány a pálmarengeteg. Azaz az a tér, ahol az a kb. két pálmafa árválkodik. Itt jobbra fordulva lődd szét a bedeszkázott ajtót, majd kapcsolódj be a szafariba. Először ijedj meg az idióta csontváztól (a frászt hozta rám, majd miután rájöttem, hogy hiába lőttem bele vagy 100 Uzi töltényt, ha ez egy bábú – továbbmentem), majd baktass fel a lépcsőn és törd be a bedeszkázott ajtót. Itt azonban picit lassíts le. Emlékszel még arra a pályára, ahol a tükörben olyan dolgok is látszottak, amik valójában nem is voltak ott? Na, most pontosan ugyanabba a helyzetbe kerültél. Amint láthatod a tükörben a fél terem alá van aknázva tüskével, és a sarokban ott hever egy Nyílpuska. Oda kéne elugrálnod, felvenned a fegyvert, majd vissza. Egészen a csontvázas teremig, ahol a piramis mellett haladj el jobbra. Miután lecsúsztál a lejtőn felcsapódik egy rámpa, amin biztonságosan elkezdheted a céllövölde nevű népi játékot. Azonban előbb kombináld a lézeres célzókészüléket a Nyílpuskával. Vigyázz, nagyon gyorsnak kell lenned! A játék lényege a következő: amint elkezd felemelkedni a függöny nagyon rövid idő alatt ki kell lőnöd a 9 léggömböt, különben nem tűnnek el alólad a tüskék és menthetetlenül rájuk esel. Szóval miután végeztél az összessel lent találod magad. Sétálj szembe a fejhez, és vedd fel előle a

pénzt. A déli falban van egy kis vájat, oda felkapaszkodva juthatsz vissza a nagy piramisos terembe. Megint menj el a csontváz mellett, fel a lépcsőn, de most a második ajtón menj be. A tokent a masinába dobva, máris elkezdődik a kígyóbűvölés, de a kosárból csak egy kötél mászott ki. Sebaj, ezen is fel lehet mászni a fenti kis szobába. Vedd fel a törött csövet, majd a keleti falból bányászd ki a kampót. Kombináld a csövet és a kampót – egész jó kis hátvakarót kaptál. Mássz le a kötélen, majd a folyosóról a lépcső felé távozz. Itt nem sok minden van, de azért nem árt ha megnézed azt a kék követ ott. A kampós botot felhasználva Lara egy újabb kulccsal lett gazdagabb. Miután felvetted a kulcsot, menj vissza a főtérre, egészen a pálmafákig, majd jobbra fordulva menj le a lépcsőn. Egy kis medence víz fogad, ahonnan a jobboldali platformra mászva juthatsz ki. Szemben veled van egy kis vájat, ügyesen megkapaszkodva mássz be oda. A következő terem falán van egy létra, itt mássz is fel. Kis rohanás után kiérsz a szabadba. A kamera elkezd lágyan lengeni, bemutatja milyen hatalmas helyre is érkeztél, majd visszakapod az irányítást. Egyszerűen csak fordulj jobbra, és menj be a várba. Két csontváz fog rád támadni, őket a nyílpuskával tudod becserkészni – de csak ha a fejüket célzod. Fuss fel a lépcsőn, majd balra fordulva ugorj át a szemközti részre. Itt a jobboldalon fenn vedd fel a Shotgun energiát, valamint az energiát. Szemben veled tudsz továbbjutni, ahol miután kinyitottad a kulccsal az ajtót, bemehetsz a katakombákba – ami egyben a következő pálya is.

18., CATACOMBS

Ez itt most elég rövid lesz. A teremből jobbra fordulván egy kis zsákutcába érkezel. Nyomd meg az arcot a falon, majd térj vissza az előző pályára.

19., COASTAL RUINS

Ess le innen a magasból, majd jobbra tőled mássz le a létrán a kőhöz. Vedd fel a fáklyát a földről, majd a lenti helynél gyújtsd meg. Ezzel ugorj fel a kötél aljánál, ami begyullad, s így a nagy kő elgurul. Most már be tudsz mászni a falon lévő repedésen (nem esik rád a kő), és nyisd ki az ajtót a feszítővassal. Újabb kúszás után, egy újabb pálya jön.

20., CATACOMBS

Annyi a dolgod, hogy az oszlopot a folyosó végén ráhúzod a barna kőre, majd vissza az előző pályára.

21., COASTAL RUINS

Mássz fel a létrán, majd fuss fel a lépcsőn, ugorj át a fenti részen és menj be a folyosón.

22., CATACOMBS

Jobbra a kis szobában markold meg a nagy kőtömböt, és vonszold ki a folyosó végéig – rá a szemre. Egy szellem szökik ki belőle, de kinyílt egy rejtekajtó is. Akkor menj is be ezen az új ajtón, majd a lépcsőn felfutva bujtasd bele a szellemet a szoborba. Ennek hatására megjelenik egy kötél a szakadék felett. Mássz le rajta, majd fuss tovább a folyosón. Hirtelen elkezd remegni a kép, de miután megrántod a kart, ez abbamarad. Viszont kicsit át lettél verve, ugyanis egy óriási szakadék tátong előtted. Nosza rajta, markold meg a veled szemben himbálódzó kötelet. Erről ugorj át átlósan a következőre, majd Dél felé nézve ugorj át a kis repedéshez. Húzd be magad ide, ez itt a 45. titkos hely. Vedd fel a Shotgun töltényeket, a fáklyákat és a nagy energia csomagot, majd ess le egészen a földszintig. Itt jobbra fordulva lődd ki a vázát, ahonnan vedd fel a Shotgun töltényeket, majd ess be a vízbe. Szemben tudsz kimászni a lépcsőnél. Itt jobbra fordulva szemben láthatsz kis platformokat. Ugorj rájuk, hogy elérd a kart a sarokban. Lökd meg, majd ugrálj tovább egyenesen. Lődd ki a vázát a Shotgun töltényekért, majd markold meg a plafont és függeszkedj át a túloldalra. Nyomd meg az itteni kapcsolót is, majd gyorsan ess bele a medencébe, mert megint megjelent egy átkozott szellem. A víz alatt van egy kis szoba, ahová be tudod zárni a szellemet egy palackba. Mássz vissza a felszínre, majd ugorj a középső platformra. Öld meg a rád rontó csontvázakat, majd ugorj szembe az új támaszpontokra. Innen jobbra fordulva az ajtó zöld boltívének tetejét kell megcéloznod. Kapaszkodj meg a peremben, ami a baloldalon fut a falon. Mássz végig, még a sarkon is fordulj be, majd a legvégén ess le. Lődd szét a vázát, amiben egy Shotgun töltény lapult, majd irány a nagy terem. Alattad óriási szakadék tátong és csak egy kötél leng az orrod előtt – na azt kéne elkapnod. Ezzel a szemközti platformra ugorva felveheted az első Trident-et, majd balra ugorva az ajtó boltíve rejtőző nagy energia pakkot. Innen balra fordulva a sarokban lesz egy létra – ezt kell megmásznod. Vedd fel az állványról a második Trident-et, majd öld meg a csontvázat, majd mássz feljebb a póznán. Lődd ki a vázát, ahonnan felveheted a Nyílpuska töltényeket, majd mássz tovább. Fent fuss végig a folyosón, majd nyisd ki az ajtót. Így oda kerültél, ahonnan elindult ez az egész pálya. Megint csússz le a póznán, majd fuss ki a terület végéig. Öld meg a rád rontó csontvázat, majd jobbra kitekintve megpillanthatsz egy létrát. Na most pont ez kell neked. Egy hatalmas ugrással pont megkapaszkodhatsz rajta, így már csak le kell másznod. Lent a szokásos csontvázak jönnek, majd utána maradj itt a jobboldalon ugyanis nem messze innen a falba ékelve ismét egy létrára kell felmásznod. Menj be az ajtón, fuss le a lépcsőn, majd a balra nyíló első ajtón menj be. Már megint egy csontváz. Kezd kicsit elegem lenni belőlük... Keresd meg azt a beugrót, aminek az aljában a változatosság kedvéért egy csontváz hever, majd mássz fel a létrán. Fent jobbra ugorj ki a kis szigetre, ahonnan felveheted az energiacsomagot. Ugorgasd át a szakadékokat, majd mielőtt az utolsót átugranád, jobboldalról vedd fel a 2 Shotgun töltényt. A baloldalon most már felmászhatsz a létrán, ahol a hátad mögötti erkélyről elemelheted a harmadik Tridentet, a földről meg a Shotgun lőszereket. Ugorj át a tér közepére, majd itt jobbra fordulván a következő szigetre. Szemben láthatsz egy zárt ajtót, ami most úgy néz ki, hogy kinyithatatlan. Ez így is van, de mögé azért csak be lehet jutni valahogy! Ess le egy szinttel lejjebb, majd menj eggyel, hogy bemehess az előtted lévő ajtón. Úgy néz ki zsákutcába jöttél, de várd ki a végét! A szoba egy kis idő után ugyanis elkezd emelkedni, mint egy lift. Miután megállt pont ki tudsz szállni úgy, hogy megkapaszkodsz a fejed felett lévő repedésben. Itt fent lődd ki a vázát, majd vedd fel a Nyilakat, meg a Shotgun lőszert. Ez amúgy a 46. titkos hely is volt egyben. A kijárat a középső szintre visz, ahonnan a szoba végében lévő létrán tudsz feljutni. Itt megint a középső platform a cél, csak most ne fordulj jobbra, hanem haladj tovább egyenesen. Itt ugyanis egy kötél lóg. A segítségével lendülj át a túloldalra, ahonnan balra fordulva ugorj be a kis szobába. Mássz fel az itt található póznán, majd utána a falba vésett recéken. Fent össze-vissza hevernek a csontok a földön. Pontosan 5 darab van belőlük, amiből, ha mind az ötöt szétrobbantod, egy titkos járat fog kinyílni a folyosó végén a baloldali sarokban. Mássz le a 47. titkos helyre a nyílpuska utánpótlásért. Amikor a töltényeket veszed fel, rálépsz egy gombra, ami kinyit egy ajtót, abban a teremben, ahonnan felmásztál. Így nincs más dolgod, mint visszamászni a létrán, lecsúszni a póznán, átugrani a szemközti platformra és a kötélnek hátat fordítva folytatni a kalandozást. Öld meg a csontvázat, majd ugord át a két szakadékot és menj be a jobboldalon megnyílt ajtón. Ez volt az a titkos hely, amit az előbbi animációban is láttál. Vedd fel a nyilakat, és a 2 Shotgun töltényt, majd menj vissza a póznához, meg a létrához. Fuss végig ismét a folyosón, és az állványról vedd fel a 4. Trident-et. Fuss végig a folyosón, mire egyszer csak a következő pályán találod magad.

23., COASTAL RUINS

Ami nem túl ismeretlen, hiszen ha jól emlékszem, voltunk itt már jó párszor. Feszítővassal nyisd ki a két rácsos ajtót, majd fuss le a lejtőn. Szemben kapaszkodj fel a dombra, majd fordulj déli irányba és ugorj fel az újabb dombra. Fuss be az ajtón, majd balra fordulván fuss fel a lépcsőkön. Ugord át a szakadékot, majd fuss be, a már ismerős területre.

24., CATACOMBS

Menj be a szemközti ajtón, majd mássz le a póznán. Fuss ki a perem széléig, ahol jobbra fordulva, ugorj egy nagyot. Kapd el a létrát, amin mássz le. Lent fuss el a terem végéig, ahol menj be az ajtón és fuss fel a lépcsőn.

25., TEMPLE OF POSEIDON

Fordulj el a lyuk mellett úgy, hogy ne ess le, hanem a létrát felhasználva lemászhass. Lent jobbra fordulván az északi falon lévő ajtón menj be. Néhány csontváz van itt, de most egyelőre ess le a nagy terembe. Fordulj meg, és mássz be a baloldali repedésbe, ahol megtaláltad a következő titkos helyet, némi energiával és pár nyíldarabbal. Mássz vissza a csontvázakhoz és a veled szemben lévő ajtón távozz. Egy nagy szobor előtt álldogálsz éppen, de mivel sok mindent nem tudsz kezdeni vele, mássz be alá. A túloldalon feljőve, lődd szét a vázákat, amikből felveheted az Uzi töltényeket. Jobbra, a kis szobában a csapdákon kívül van még 2 Shotgun lőszer, valamint Crosbow tölteny. Visszajutni már csak azért is lesz nehezebb, mert megjelentek azok az átkozott csontvázak. Jobbra fordulva egy medence közepén álldogáló szoborra lehetsz figyelmes. Mássz fel rá, majd helyezd a kezébe az egyik Trident-et. Fordulj meg, és menj vissza egyenesen abba a nagy, központi terembe, aminek a közepén egy nagy szakadék tátong. Most a veled szemközti ajtón menj be, ahol kis rohangálás után megint szembetalálod magad egy óriási kőfejjel. Mássz fel a póznán, lődd szét a vázákat (Shotgun és Nyílpuska lőszerek), majd rakd be a második Trident-edet is a szobor kezébe. Mássz vissza a póznán – irány megint a központi terem. Most a keleti ajtón menj be. Fuss el megint a kőarcig, majd vele szembe fordulva a jobboldali falban egy létrára lehetsz figyelmes. Használd ki, hogy ilyen kis jó szemű voltál, és mássz fel rajta. Lődd ki a vázát, amiből vedd fel a Shotgun töltényeket, majd helyezd el a harmadik Trident-edet is a szobor kezében. Mássz le a létrán. Jézus,

megjelent egy szellem! Kifelé ebből a járatból, majd jobbra fordulva, rögtön ott a segítő jobb, egy létra formájában. Fent a hátad mögött ott az a szobor, amibe bezárhatod a szellemet. Miután elmúlt a veszély, visszamászhatsz a lenti nagy terembe. Már csak a nyugati falból nem folyik semmi, úgyhogy irány oda! A gigantikus arc baloldalán csak azért nem tudsz felkapaszkodni a járatba, mivel egy tüzes csapda érzékel téged, és azonnal felgyújtana. Így át kell ugranod. Ez valamivel nehezebb lesz, de azért kivitelezhető. Kapd el a szegély szélét, majd húzd fel magad. A folyosó végén vár rád az utolsó szobor. Öld meg a csontvázakat, rakd be a szobor lándzsájába, amit kell, majd irány vissza a központi terem. Most már elég víz összegyűlt ahhoz, hogy beleugorhass a középen lévő medencébe, anélkül, hogy meghalnál. Ússz le az egyetlen kijárathoz, majd menj is ki rajta. Pár másodperc úszkálás után a kijárat is meglesz. Menj fel a lépcsőkön, majd öld meg a csontvázakat, végül ess le a terembe. Az anyját! Megint itt van két szellem, no, de a két szobor sehol... Semmi pánik, a megoldás kézenfekvő: lődd szét a két oldalt álló vázákat, amik a szobrokat rejtették. Most már nyugovóra térhetnek a szellemek. Szemben veled van egy koporsó. Légy oly bátor és nyisd ki, így gazdagabb lettél egy kézzel. Menj ki az egyik ajtón, majd a plafont fürkészve figyelmes lehetsz egy lyukra. Oda felkapaszkodva máris átmászhatsz a következő pályára.

26., THE LOST LIBRARY

Mássz le a másik oldalon, mire egy nagy terembe érkezel, ami tele van kék ajtókkal. Sajátosságuk, hogy látszólag zárva vannak. Pedig nem mindegyik ám... Természetesen a kijáratot jelentő nagy kék igen, de az oldalt lévő kicsik, még sok meglepetést rejtenek önmagukban... Az északi 3 ajtó közül mondjuk válaszd a középsőt. És itt jött az a rész, amikor azt mondtam, hogy én abbahagyom ezt a játékot. Eddig a pontig ugyanis úgy mentem, hogy nem használtam energiacsomagot, mivel szeretem a kihívásokat, úgy gondoltam megkockáztatom, hogy a játék végéig kibírom. Persze a Core programozói megint megcáfoltak eme kísérletemben, ugyanis itt találkoztam először azzal a csapdával, amit nem lehet megcsinálni energiavesztés nélkül. Mint látjátok ti is, ott van egy pózna. Ez olyan magasan van, hogyha nem csúszol le rajta, csak simán elengeded, meghalsz. Viszont, ha lecsúszol, az oldalt lévő pörgő tüskék szurkálnak halálra. Persze először csak kevés energiát vesznek le, de számolj vele, hogy visszafelé is jönnöd kell majd. Szóval itt használtam el a kettőt.

Csússz le, és ha még van lelki erőd a köztes szintekről gyűjtsd be 2 energiát, valamint a Shotgun töltényeket. A lenti folyosó végén ismét a pózna vár, csak most felfelé kell másznod. Fent egy hátraszaltóval ugorj le róla. Menj be az ajtón, amikor is szemben megpillanthatod a csillagot a falban. Mielőtt hozzálátnál a kioperálásához egy ócska bádogvitéz támad rád. Elviekben nem kerülne sok töltényre, hogy elintézd, csak hát a gyakorlat, mindig mást mutat, mint az elmélet. Arról van szó, hogy van neki egy kéken világító szíve. Ezt kéne a Nyílpuska infravörös célzó berendezésével kifüstölni. De. Mivel ez a fazon olyan gyorsan mozog, nem tudod bemérni, s mire lőnél, már téged öltek meg. Szóval maradtam az Uzinál, de számolj vele, hogy rengeteg töltényre fog ez neked kerülni. Miután lelőtted, a feszítővas segítségével vedd fel a csillagot a falból, majd a balra lévő fogaskerék túlsó szélénél kapaszkodj meg a létrában. Mássz le pár szinttel lejjebb, így eléred a jubileumi 50. titkos helyet, valamint energiát, Uzi és Revolver töltényeket. Mássz vissza a kerékhez, majd ezen az oldalon maradva menj oda a nagy oszlophoz. Mivel recézett a fala, fel tudsz rajta mászni. Mire ezt észrevettem... Szóval fent balra fordulva, ugorj rá a póznára, majd csússz le. Öld meg a két lovagot, majd kapaszkodva mássz le a lyukon. Kússz át az alagúton, majd nézd meg a rövidke kis animációt, amint a bádogember megüli bádoglovát. Ugye szintén a szívét kéne célozni, csak hát eléggé gyorsan mozog a lelkem. Lényeg, a lényeg, szedd le valahogyan. De vigyázz, mert miután leesett a lóról, még nincs vége a harcnak, legalább ugyanannyit kell még beleereszteni! Miután meghalt, vedd fel mellőle az amulettet. A másik szoba sarkában van egy zárt ajtó, meg ha felpillantasz egy súly. A Nyílpuska infráját segítségül hívva rálőhetsz a fent lógó súlyra, amitől kinyílik a zárt ajtó, ami egyben egy újabb titkos szoba is volt. Mássz be és vedd fel a energiát, valamint a Shotgun és Uzi töltényeket. Kússz vissza az apró lyukon, kapaszkodj fel a falon, majd a jobboldalon lévő ajtó előtt található lyukba illeszd az előbb felvett amulettedet. Ezzel kinyílik az ajtó, ahová bemenve megrángathatod a bent lévő kötelet. Ezzel az alattad lévő vízzel teli szobában kinyílik egy rácsos ajtó. Mivel más dolgod jelen pillanatban nincs, mássz vissza a póznán, majd le a létrán és fordulj szembe a két ajtóval. Neked most a baloldali kell. Szaladj át a lengő láncok között, majd a forgó keréknél lépj közelebb a földön lévő csapóajtóhoz. Ezt ugyanis egy mozdulattal ki tudod nyitni. Mártózz meg a vízben, ahonnan egyenesen kell tovább úsznod, a nagy terem felé. Innen is egyenesen haladj tovább, be a szemközti ajtón. Mássz ki a kis szobába, ahol a feszítővassal erőszakold ki a falból a két csillagot. Ezután menj vissza a pálya legelejére, ahol a kék kis ajtók voltak. A szemközt lévő ajtók közül válaszd a baloldalit. A rövid folyosó rész után egy planetáriumba érkezel. Remélem ez a szó segített abban, ha eddig pont itt akadtál volna el. Ha nem, segítek tovább. A földön üres körök hevernek, ahová a különböző égitesteket kell betolognod. Eddig van 1, a Föld, ez kell középre. A továbbiakat úgy tudod megszerezni, ha a falakon lévő lyukakba illeszted a megszerzett csillagocskáidat. Először mondjuk kezd a keleti oldallal. A jobboldali helyiségből húzd ki a Holdat, ez kerül közvetlen a Föld mellé. A baloldali lyukból pedig a Vénuszt varázsold elő, ez jön a következő körbe. Az északi falban van a Mars – ez a következő kör, míg végül jön a Jupiter – ez a legutolsó bolygó. Helyreállt a csillagkép, varázslatos erő jelenik meg a bolygók felett és egy pontban összegyűlve kinyitják az eddig zárt kijáratot. Fuss végig a folyosón, a vázákból szedd ki az energiát és a Shotgun töltényeket, majd nyisd ki a kék ajtót. Ez a központi terembe nyílik, azonban még ne menj be, inkább fuss tovább. Hamarosan egy újabb terembe érkezel, ahol újabb logikai fejtörő vár. Van 7 szobor, mindegyik hátán egy kar. A kart megrántva kigyullad a szobor, valamint a vele szemközt lévő kettő. A feladat az, hogy mind a 7 szobor világítson. Az óramutató járásával ellentétesen jobbra indulj el, és egy kört téve, húzd meg minden szobor hátsó karját. Most már ég minden, bár igaz, lett egy lépcső a terem közepén. Természetesen számíthattam volna rá, hogy nem lesz ilyen egyszerű a továbbjutás, ugyanis megjelent egy tűz szellem. Természetesen pont úgy van kiszámítva a dolog, hogy ne élhesd túl energiahasználat nélkül, most tartok négynél. Méghozzá azért van ez így, mert amikor felkapaszkodsz a kövekre a szoba közepén, a láng meggyújt téged, tehát gyorsan el kell oltanod magad. Mássz feljebb a kőről a folyosóra, majd a lépcső tetején csobbanj egyet a kis medencébe. Fuss le a lépcsőn, át az üres könyvtárszobákon, csak a vázákat lődd ki, amiből az Uzi töltények kellenek. Fuss el, ameddig csak tudsz, majd a végén nyisd ki a kék ajtót. Nini, most ott vagy a másodikon a központi teremben. Fuss át a szemközti erkély részre, ahol a baloldalon lévő ajtón menj be. Vedd fel a Pharos Pillar-t az állványról, majd rázd le a tüzeket. Mégpedig úgy, hogy a csapóajtó alatt lemászva a vízbe bújsz. Mássz vissza, majd ki a folyosóra, ahol válaszd a jobboldali ajtót. Csússz le a lejtőn, majd kb. féltávnál ugorj fel az üregbe. Kapaszkodj meg a falba vésett létrán, majd mássz fel. Itt jobbra fordulva ugorj el a alattad lévő csikra. Ez az 52. titkos hely, energiával és nyilakkal. Mássz le a terembe, majd a lejtőről ugorva rántsd meg a falon lévő kart. Ezzel egy emelvény jelent meg a terem közepén. Innen keleti irányba ugorva mássz be a lyukba, majd menj egyel feljebb. Ugorj át az oroszlán fejére, majd húzd meg a kötelet, amivel kinyitottad a száját. Mássz le, majd a szájában végigkúszva mássz fel a póznán. Balra fordulva az ajtó magától kinyílik, menj tehát arra. Az első szoba balra egy meggyújtatlan fáklyát rejt, amit gyújts meg. Fuss tovább, majd dobd rá az égő fáklyát a padlóra. Mivel tüzet kap, így az hamarosan beszakad, te meg lemehetsz egyel lejjebb. A padlóról vedd fel a kottát, majd lődd ki a vázát, hogy felvehesd a Shotgun töltényeket. Mássz fel az ajtóba, majd menj ki a kék ajtón. Újra a nagy teremben vagy. Ismét fel kéne jutnod valahogy az erkélyre. Még szerencse, hogy a tüzes szobából ez könnyen fog menni. Amint kiérsz az erkélyre, tőled jobbra van egy ajtó. Ide menj be. Lődd ki a vázát az Uzi töltények miatt, majd a szobában használd a kottát. Lara eljátszik egy apró kis dallamocskát, amitől egy titkos ajtó nyílik ki. Menj be rajta, mire újra az erkélyen vagy. Húzd meg a kötelet, ami kinyitotta a nagy kék ajtót. Mivel ez egyben a kijárat is, menj ki rajta.

27., HALL OF DEMETRIUS

Fuss le a nagy teremig. A déli járaton felfutva vedd fel az állványról a Pharos Knot-ot. Ess le, majd az északi ajtón menj fel. Kis bejátszás következik, melyben Von Croy elárulja magát: nem hisz a hókuszpókuszokban, még hogy Armageddon, meg szörnyeteg. Aztán angolosan távozik egy szekrény mögött. Ránk meg a bérgyilkosai várnak. Lent lődd ki őket, majd menj vissza az előbbi találka helyszínére. Na, de hová ment Von Croy?! Told el a lámpát a karcolás végéig, mire kinyílik a szekrény. Fuss be az ajtón, majd ess le a medencébe. Ez egyébként a következő titkos hely is.

28., COASTAL RUINS

Hmmm. Ismerős pálya... Mássz ki a vízből, majd vedd fel az energiát és a nyilakat. Állj szembe a medencével, majd a középső részen a létrán felkapaszkodva kimászhatsz a szabadba. Szemben már vár az újabb vizi kaland. Ússz át az első dombon, majd jobbra fordulva ússz be a kis vájatba.

29., PHAROS, TEMPLE OF ISIS

Hát mit ne mondjak, szép kis víz alatti barlang. Szép kis cápával... Ússz be a szemközti két ajtó közül a jobb oldaliba, ahol rakd be a helyére a Pharos Pillart. A bal oldali ajtón is ússz be, ahol a Pharos

Knot-ot rakd a falba. Ezzel lent kinyílt a víz alatt a nagy ajtó. Ússz be rajta, majd mássz ki a lépcsők tetején. Lődd le a csontváz fejét, majd ess be a lyukba a terem közepén. A kis teremből az északi ajtót kinyitva tudsz kimászni. A következő teremben egy sas támad rád – öld meg. A déli lépcsőn mássz fel, majd amint beérsz a terembe, az ajtó lecsapódik. A jobboldali sarokban van egy fal, amiben van egy kő. Ezt a feszítővassal tudod kiszedni innen. Csak, mikor kibányászod megjelennek, azok az átkozott bogarak. Futás innen. Ezen az oldalon megjelent egy kis emelvény, ahová kapaszkodj fel. Még egy szinttel feljebb mászva nyomd meg a falban lévő gombot, majd menj vissza a terembe. A szemközti sarokban is van egy kő. Operáld ki, majd mássz fel az újonnan megjelent kőre. Itt is nyomd meg a gombot, ami kinyitott egy lejáratot a szobor lábainál. Mássz le a terem legaljára, és fuss végig rajta. Próbálj meg felmászni a ferde falra, de egyfolytában lecsúszol róla. Mielőtt ez megtörténne veled, csinálj egy hátraszaltót, amivel így felkerültél a harmadik gombhoz. Ezt megnyomva kinyitottad a lezárt ajtót, így végre kimehetsz ebből a szobából. Előtte azonban vedd még fel az állványról a Winding kulcsot. Fuss vissza a lépcsős terembe. Öld meg az újonnan megjelent csontvázat, majd fuss fel a nyugati lépcsőn. Fuss át a szobán, öld meg a csontvázat, majd az egyik követ helyezd a piramis egyik oldalába. Még három ilyen kőre lesz szükséged ahhoz, hogy kinyisd a piramis összes oldalát. Az innen nyíló lejáratok déli, illetve nyugati részén lapulnak ők. Mássz vissza velük ide, majd rakd be a helyükre. Már csak 1 hiányzik, úgyhogy nem ártana megkeresni. Vissza a lépcsős terembe, ahol az északi oldalon menj ki a pályáról.

30., CLEOPATRA'S PALACES

A szökőkutas szobából egyenesen távozz, majd balra fordulva fuss fel az emelkedőn. A hátad mögött a falban egy arcot látsz. Ez egy rejtekajtó, amit a feszítővassal tudsz kinyitni. Fuss tovább a sötét folyosón, majd nyiss ki az újabb ajtót. Csússz le a földön lévő lyukon, majd a vízben balra fordulva mássz ki a peremnél. A falból vedd ki a negyedik követ, majd szembe ugorva csússz el a kijáratig. Gyorsan mássz ki a vízből, majd mássz vissza a lépcsőkön. Vissza a szökőkutas terembe, ahol távozz a bejáraton.

31., PHAROS, TEMPLE OF ISIS

A nyugati lépcsőn ismerősökbe botlasz. A madár, meg a csontváz. Intézd el őket, majd fuss be a piramisos terembe. Rakd a helyére az utolsó követ is, amjd vedd fel a mechanikus bogarat. Ezt összekombinálva a Winding Key-el, egy felhúzható játékot kaptál. Menj vissza a lépcsős terembe, ahol északra menve térj vissza az előző pályára.

32., CLEOPATRA'S PALACES

Megint fuss el a szemközti lépcsők felé, csak most menj tovább egyenesen. Amint befordulsz jobbra, láthatod, hogy a falra egy madár van festve, a földön meg különböző lyukak hevernek. Nos, ha nem tűnt volna fel, innen tüskék csapnak elő, úgyhogy ne tovább. Inkább használd a mechanikus bogarat! Miután ő átjutott, fuss utána te is, majd vedd fel, hátha még hasznát veszed. Északra fordulva fuss fel az emelkedőn, majd a koporsóból vedd fel a jobb kezet. Öld meg a megjelenő csontvázat, majd fuss le a lejtőn. Balra fordulva szaladj be az ismeretlenbe, ahol jobbra indulj el. Öld meg a csontvázat, majd használd a bogarat a csapda kikapcsolásához. Fuss át a csapdán, vedd fel a bogarat, majd menj tovább. Még a lépcső előtt térj be a jobb oldali kis szobába, ahonnan a koporsóból magadhoz szólíthatod a Shotgun töltényeket. Most már felmehetsz a lépcsőn, aminek túloldalán gyere is le. Középről, a koporsóból vedd fel az energiát, majd balra fordulva a jobb oldal felé távozz a szobából. A lépcső mellett használd a robotot, majd menj be a szobába, ami egyben az 54. titkos hely is. Nyilak, energia és 4 Shotgun töltény vár. Menj ki a terembe, ahol a tőled jobbra lévő lépcsőn fuss fel. Fordulj be a következő helyiségbe, ahol láthatsz jobbra egy zárt ajtót. Viszont van ott egy kar is a falon. Rántsd meg, mire kinyílik a kapu. De nem csak ez történt, hanem megjelent egy kocka is a terem közepén. Mássz fel rá, majd nyugatra ugorj el róla. Kapaszkodj meg a falba vésett repedésekben, és lógva mássz el, ameddig csak tudsz. Itt húzd fel magad, majd térj be a balra lévő szobába. Vedd fel a koporsóból a lábat, öld meg a csontvázat, majd menj vissza oda, ahonnan felmásztál ide. Szaladj el a kinyitott kapu mellett, majd balra fordulva láthatod, hogy kinyílt egy ajtó. Bent, a koporsóból kiveheted a Pharos Knot-ot. A szobából balra távozz, majd itt a terem végi bal kijáraton menj tovább. Jobbra a lépcsőről vedd fel a Shotgun töltényeket, majd rakd a Pharos Knot-ot a helyére. Ezzel kinyílt az ajtó. Menj be, majd rögtön állj rá az első két négyzetre. Vedd fel az energiát, majd figyeld, hogyan jelenik meg az aranyozott hasonmásod. Ne bántsd, mert ezzel magadat sebzed. Közben megjelent egy kőoszlop az északi részen. Mássz fel rá, majd függeszkedj át a szemközti részre. Itt egy emelettel feljebb tudsz mászni. Öld meg a madarat, mivel a szobrot akarja bántani. Középen ugorj át a szemközti részre, majd itt jobbra fordulva mássz fel a lyukba. Fuss fel, majd öld meg a madarat, valamint a csontvázat. A középső platformról keleti és nyugati irányokban ugorva kapcsolókat tudsz meghúzni. Ezekkel nem csak az ajtókat nyitod ki, hanem egy madarat is szabadon eresztesz. Ez pedig kőkeményen rá fog mozdulni a lenti szoborra. Így minél előbb szedd le azt a mocskot. Utána vedd fel a két tárgyat a fenti oldalsó szobákból, hogy a Portal Guardianná kombinálva őket, kimehess a déli falban lévő ajtón. Öld meg a földből előmászó csontvázat, majd csússz le a kis lejtőn. Szegény Larát még pihenni sem hagyják! Épp, hogy csak leülne egy kicsit szusszanni egy székbe, máris két marcona őr támad rád. Mivel megölni őket szinte lehetetlen, ezért azt javaslom, hogy emeld el a hátuk mögött lévő teremből a palástot és a lábat (a koporsókban fekszenek), majd a trón előtti lyukba esve távozz a pályáról.

Huh, de rég volt már igazi animáció, de most bepótoljuk. Lara visszatér Alexandriába, de a barátnak már hűlt helye. Mint Von Croy hátrahagyott leveléből kiderül az ő keze van a dologban. Előnyös cserét ajánl: a barát életét a Horus páncélokért. Lara máris felpattan a motorra és máris becélozta Cairót.

33., CITY OF THE DEAD

A tőled balra lévő épület teteje felé mászva küzdj meg a gyilkossal. Jutalmad egy Revolver lesz. Pattanj fel a motorra, majd az út végén jobbra fordulva gázold el a manust. Utána, jobbra, majd balra fordulj – mivel más irányba úgysem nagyon tudsz menni, majd az ugrató után az elgázolt pasas mellől felveheted a Shotgun töltényeket. A rövid egyenes után fordulj jobbra, de mint észlelhetted a háztetőről valaki lő, mint a meszes. Pattanj le a motorról, majd rohanj be a jobb oldalon fekvő házba. Ehhez csak be kell rúgnod az ajtót. Bent a a féllábú hullát húzd arrébb a rácsról, majd a sarokból vedd fel az energiát. Vissza az utcára, ahol balra menj vissza, majd utána megint balra fordulj. A sikátor északkeleti sarkában egy kő van. Mássz ide fel, majd négykézláb mássz be. Lent rántsd meg a kart, majd vedd fel az energiacsomagot. Mássz be innen a szobába, majd tovább a kis vájatba. Fent is húzd meg a kart, majd vissza a motorhoz. Most próbáld meg az ugratót használva betörni a lezárt területhez. Mivel a talaj nem bírja el a motor súlyát, így az beszakad alattad. Szállj le a járműről, vedd fel az energiát, majd mássz be a piros vájatba. Ess le a medencébe, ahonnan kimászva, menj be a terembe. Öld meg a denevéreket, majd szedd fel a Shotgun töltényeket és a fáklyákat. Csússz ki az egyetlen kijáraton. Jobbra tőled a halott őr mellett egy infravörös célzó berendezést találsz, már ha nem lenne nálad. Menj a kis körfolyosó nyugati falához (a lépcsőtől jobbra), ahol a résben meg tudsz kapaszkodni. Mássz egy kicsit jobbra, majd húzd fel magad. Fordulj meg és láthatod, hogy a szemközti falon valami kék golyó leng. Előtte meg valami váza van. Próbáld meg eltalálni a lengő kék golyót (használd a Revolvert és a Laser Sight-ot). Hatására kiszabadul egy szellem. Menekülj el előle, a lépcső felé, majd vesd bele magad a medencébe. Ezzel megölted a szellemet. Ne ússz vissza – az ár amúgy sem engedi –, hanem a lyukon leúszva keresd meg a kijáratot. Újra a körfolyosó tetején vagy. Menj vissza a lépcsőhöz, és mivel a víz megfagyott a medencében, nyugodtan átgyalogolhatsz rajta. Húzd meg a kart a túlparton, amivel a körfolyosón kinyitottál egy ajtót. Menj vissza és menj is be rajta. Fuss fel az emelkedőn, majd a jobbra lévő ajtót a feszítővassal kinyitva megtalálod az 55. Rejtekhelyet. Itt nagy energia, valamint Uzi töltényeket vehetsz fel. Tőled jobbra tudsz kimászni, de előtte a nagy terem sarkából vedd fel az energiát. Most préseld fel magad, ahonnan leereszkedve kússz el jobbra. Itt húzd fel magad, majd fordulj meg. Láthatod, hogy a falon egy kapcsoló van. Ugorj át oda, amit elkapva húzz is meg. Ezzel kinyílt a melletted lévő rácsos ajtó. Öld meg az őrt, vedd el az energiacsomagját, majd menj vissza a motorért. Gyere el vele idáig, és ugrass is le vele. Gázold el a lenti őrt, majd mássz be a kis üregbe az nyilakért. A motorral gurulj fel a lépcsőkön, majd legfelül ugrass át a szemközti részre. Itt szállj le a motorról, majd keresd meg a kart a sarokban. Ezt meghúzva egy oszlop emelkedik fel valahol. Vissza a motorhoz, amivel gurulj egy emelettel lejjebb. Így pont az előbb felnyomott oszlophoz érkezel. Mássz fel rajta, majd a folyosó végén ugorj át a szemközti háztetőre. A gépfegyver mellől vedd fel a revolver töltényeket, majd fuss be az ajtón. A szemközti ház tetejéről lő az az őrült, de egyet se félj, lődd ki a piros hordót, amivel felrobbantod az egész kócerájt. Na, most már senki sem lő, sehonnan. Ugorj át a szemközti tetőre, ahonnan felveheted az energiát, valamint megnyomhatsz egy kart. Ezzel kinyílt a kijárat rácsa, úgyhogy már csak fel kell pattanod a motorra és átgurulnod a következő pályára.

Sokak, most csodálkozhatnak, hogy akkor mi lesz a nagy szakadékkal, innen balra. Mindent csak a maga idejében. Így erre is, meg a további pályákra is egy hónapot várnotok kell, akkor folytatjuk. Hogy mennyi van még? Kb. most tartunk a játék felénél...

Bagó Péter

EHRGEIZ

(Folytatás a 14. oldalról)

A MINI JÁTÉKOK

Az Ehrgeiz harmadik, és egyben utolsó üzemmódjában kisebb jópofa játékokat találunk, amiket valószínűleg csak kiegészítő szórakozásnak szántak, ám vannak annyira jók, hogy külön említést érdemelnek.

Infinity Battle

A végtelenített harc nyilván nem ismeretlen a verekedős játékok kedvelői számára. Ez ugyanolyan, mint az arcade mód, csakhogy az ellenfelek száma végtelen. Győzelem esetén a megmaradt időnknek megfelelően mindig töltődik az energiánk, illetve úgy kapunk extra életet. Ha perfektre verünk valakit, az már kapásból egy plusz életet jelent.

Battle Runner

Ennél a játéknál egészen sajátságos futóversenyt rendezhetünk néhány speciális pályán. Azért sajátságosat, mert az ellenfél kiütése teljesen szabályszerű, továbbá mert a lemaradó játékos az alábbi segítségekkel élhet:

Sárga csillag: speciális erő növelése
Piros csillag: megfordítani a menetirányt
Kék csillag: HP-t cserélni

Battle Beach

Ez a mini játék egy tengerparton játszódik, ahol három versenyszámban kell győznünk. Az első, vagyis a Battle Dash egy egyszerű futóversenynek látszik, csakhogy a futáshoz ez esetben a kört vagy az X-et kell nyomkodni – lehetőleg minél gyorsabban. Utána a Battle Flagnél a futóverseny kiegészül egy zászlóval, ami a célban várja a játékost – ezért ajánlatos bevetődni célnál. A Battle Hurdle-lel végül egy gátfutóversenyen vehetünk részt. Az utóbbi két játékmódnál a háromszög, illetve a négyzet szolgál "akciógombként".

Battle Panel

Aki ismeri az Otelló nevű játékot, annak nem is kell magyarázni, mi történik a Battle Panelnél. A közismert táblás játéktól csupán annyi az eltérés, hogy itt nem egymás után következnek a játékosok, hanem az lép, aki éppen talpon van. A lényeg persze ugyanaz: nevezetesen hogy átváltoztassuk a táblát a saját színünkre, melynek érdekében közre kell zárni az ellenfél mezőit. Az X-szel színezhetjük ki a mezőket, a négyzettel pedig – ha összetalálkozunk az ellenféllel - behúzhatunk egyet a másiknak. Nagyon szemfülesnek kell lenni, mert egy idő után a program szürke "joker" mezőket kezd el lerakni – szóval nincs idő taktikázásra.

RONIN BLADE

(Folytatás a 27. oldalról)

HARMADIK FEJEZET: LÉLEKBOGARAK

A barlangos rész egy elég egyszerű és könnyű helyszín, egy igazán szemét főellenséggel. Elvileg azért jövünk ide, hogy fényt derítsünk a különös mutációkra, és hogy megtudjuk ki az, aki mindezeknek a szörnyűségeknek a hátterében áll. Szokás szerint járjuk be a terepet, nézzünk el mindenhová, nem lapul-e valamelyik sarokban valamilyen gyógyító cucc. Ezen a pályán jelennek meg az élőhalott és a csontváz ellenfelek is. Miután átkeltünk a hídon két irányba is mehetünk. Javaslom, először mentsünk a zárt ajtó előtt lévő virágnál, ha utána véletlenül elhalaloznánk, ne kelljen újra kezdeni mindent. Szóval először menjünk el balra, de vigyázzunk, mert a párkány csúszik! Csúszunk háttal a széleig (kard persze eltéve), gyorsan vegyük fel a csillogó tárgyat, majd rögtön kezdjünk el futni vagy ugrálni, mert különben belecsúszunk a szakadékba. A túloldalon jobbra szintén egy párkány van, ami ugyan nem csúszik, viszont amint kimentünk a szélére egyből mögénk ugrik egy ellenfél. Le kell verni, ezek után vegyük fel a másik kis agyagfigurát is. Na, ha megvan mindkettő, menjünk vissza az elejére majd balra, ahol az oltár volt. Itt használjuk mindkét kis bábut az Item menüből, erre kinyílik az idáig zárt ajtó a nagyterem előtt. Mielőtt bemegyünk, feltétlenül mentsünk, mert egy elég kemény dió lesz a főellenség. Bent végre megtaláljuk azt a helyet, ahol a hullák kikeltek a sírból, ezt alátámasztva rögtön meg is kell küzdenünk három frissen életre kelt csontvállal. Ezek után megjelenik egy varázsló, aki szintén a mi bőrünkre pályázik. (Népszerű ember lehet az a Kotaro, ha mindenki ki akarja nyírni még a saját szülőfalujában is.) Maradjunk mindig mozgásban, a varázsló ura a természeti erőknek, ezért azon kívül, hogy a levegőből támad, rengeteg féle támadással fogja megkeseríteni az életünket. Amíg azonban rohangálunk, mint pók a falon, nem tud eltalálni. Amikor valami hosszabb varázslatra készül (mondjuk villámlás, vagy tűz), akkor rohanjunk oda hozzá és üssük meg. Ha éppen háromfelé van osztódva inkább, hagyjuk békén, mert olyankor szinte lehetetlen eltalálni. Miután vészesen lecsökkent az energiája elkezd repkedni. Menjünk el arról a területről, ahova varázsolni fog, és amikor elkezd mozogni, csináljuk a második speciális mozgásunkat (jobbra-balra Négyzet), mert ezzel lehet legjobban letrafálni repülés közben. Néhány találat után végül beadja a kulcsot. Halála után szerzünk tőle is egy új fegyvert. Ezután rövid párbeszéd következik Urabe (ő volt a varázsló) és Oda között. Itt már végre tisztulni kezd a kép, és aki ért egy kicsit angolul sok mindenre rájöhet. A mágus végül beomlasztja a barlangot, majd tűzszörny formájában utánunk ered. Menteni nem lehet, és összesen kettő és fél percünk van, hogy megtaláljuk a kijáratot, plusz legyőzzük a démont. A legegyszerűbb módja, ha arrébb megyünk egy képernyőnyit, és nem engedjük be, ilyenkor a marha azzal lesz elfoglalva, hogy be tudjon jönni, és sérülés nélkül lenyomhatjuk. Utána már csak a barlang végébe kell eljutnunk, ahol a nyíláson keresztül elmenekülhetünk.

NEGYEDIK FEJEZET: A FÉSZEK

A történések után a falu közepén a téren ébredünk. Ahogy elhagyjuk a "kertet" egyből az egész falu nekünk ront, de szó szerint. Szerencsére ezek az emberek nem olyan erősek, mint a képzett harcosok ezért elég nekik egy ütés is. Tegyük hozzá, hogy én itt már betettem az emberemnek az energiakardot, amitől tök gyors lett. Mindenestre itt annyi a feladatunk, hogy bizonyos ideig kihúzzuk élve, és közben minél több falusit legyilkoljunk. Kb. kétszáz körül elfogynak, és már jöhet is a következő pálya.

ÖTÖDIK FEJEZET: A BARÁT

Kotaro látva, hogy mi történt a falusiakkal agódni kezd a Yokinosuke miatt, irány tehát vissza hozzá. Abba a házba kell eljutnunk, ahol először jártunk. Útközben szokás szerint nyírjunk ki mindenkit és a ház másik oldalán, a nagykapun menjünk be. Ez sem egy nagy helyszín, viszont az ellenfelek egyre cumisabbak. Lesz majd egy nagyon kemény is, aki miután leöltük fel fog éledni még egyszer, gyilkoljuk le megint, így megkapjuk tőle a Dojo kulcsot. Ezzel már bemehetünk Yokinosuke-hez. Ekkor azonban váratlan fordulat következik be: ő is ellenünk fordul. Így aztán kénytelenek vagyunk megküzdeni a legjobb barátunkkal. Előre is szólok, hogy nagyon durva lesz. Szinte állandóan védekezik, és olyan kombói vannak, amik akár fél energiánkat is leveszik. Ja és van egy olyan speckó támadása is, amit nem lehet kivédeni. A lényeg, hogy mi is védekezzünk egyfolytában, és akkor támadjuk meg, amikor épp befejezi valamelyik támadását. Elővigyázatosságból tartsuk mindig maximumon az életerőnket. Mondjuk nekem itt már nyolc gyógyító cuccom volt a keményebbik fajtából, úgyhogy egy-két próbálkozás után sikerült levernem. Győzelmünk után megkapjuk a kardját, és bosszút esküszünk, hogy megbánja ezt még Lord Thojo.

Akkor ennyit bevezetőül, ezek után irány a kastély, és a jöhetnek a keményebb négy lábon járkáló szörnyek.

PLAYSTATION KÓDOK

AKUJI THE HEARTLESS

Debug menü:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombot, majd add be a Balra, Fel, Fel, Háromszög, Jobbra, Négyzet, Balra, Háromszög, Fel, Le, Jobbra, Jobbra kombinációt.

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombot, majd add be a Jobbra, Jobbra, Balra, Háromszög, X, Fel, Kör, Balra kombinációt.

Végtelen varázslat:
Pauzáld le a játékot, tartsd lenyomva az L2, vagy R2 gombot, majd add be a Balra, Háromszög, Balra, Balra, Kör, Balra, Háromszög, Jobbra, Kör, Fel, Fel, Le kombinációt.

BLOOD LINES

Avangor választhatóvá válik:
Passwordként írd be: CLAWEDFIST.

Daria választhatóvá válik:
Passwordként írd be: DOMINATION.

J.O.E. választhatóvá válik:
Passwordként írd be: JUJOFEVRY1.

Jon választhatóvá válik:
Passwordként írd be: UNMASKED

Art Gallery:
Passwordként írd be: LEONARDO. Ezzel az Options menüben megnyílik az Art Gallery, ahol a játékhoz készült illusztrációkat nézheted meg.

Voice Gallery:
Passwordként írd be: TOUNGEBATH. Ezzel az Options menüben megnyílik a Voice Gallery menü, ahol a játék hangjait hallgathatod meg.

Expert mód:
Passwordként írd be: SKUPASTYLE. Ezzel az Expert nehézségi mód is választható.

CRASH TEAM RACING

Scrapbook:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Fel, Fel, Le, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Háromszög, Jobbra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod. Ezután a főmenüben megjelenik a Scrapbook opció, ahol a játék történelmét nézheted végig.

Penta Penguin:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Le, Jobbra, Háromszög, Le, Balra, Háromszög, Fel kombinációt.

N. Trophy:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Le, Balra, Jobbra, Fel, Le, Jobbra, Jobbra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Ripper Roo:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Jobbra, Kör, Kör, Le, Fel, Le, Jobbra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Papu Papu:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Balra, Háromszög, Jobbra, Le, Jobbra, Kör, Balra, Balra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Komodo Joe:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Le, Kör, Balra, Balra, Háromszög, Jobbra, Le kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Pinstripe:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Balra, Jobbra, Háromszög, Le, Jobbra, Le kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Láthatatlanság:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Fel, Fel, Le, Jobbra, Jobbra, Fel kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Végtelen Wumpa gyümölcs:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Le, Jobbra, Jobbra, Le, Le kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Szuper Turbó:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Háromszög, Jobbra, Jobbra, Kör, Balra kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

Turbó kijelző:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 és R1 gombokat, majd add be a Háromszög, Le, Le, Kör, Fel kombinációt. Ha sikerült egy hangjelzést kell hallanod.

G-POLICE: WEAPONS OF JUSTICE

Az alábbi kódokat az Options menü Password részébe kell beírnod:
PLINTH – Mind a 30 pálya választhatóvá válik
UTOPIA – A Database opcióban megnyílik az összes titok: videók, bonusz pályák, zenék, stb.

FORMULA 1

Bonusz pálya:
Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Balra, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Kör, Fel, Jobbra kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás. Kezdd el a versenyt, majd rögtön szakítsd is meg. Amikor a pályaválasztáshoz érsz újra feltűnik egy eddig nem látott pálya, a Grand Champion Bonus Track.

Láva mód:
Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Négyzet, Kör, Fel, Jobbra, Jobbra, Kör, X kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Buggy mód:
Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Jobbra, Fel, Háromszög, Balra, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Kerékpár mód:
Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Le, Fel, Kör, Háromszög, Jobbra, Fel, Négyzet, Háromszög kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Zavarodott kommentátor:
Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Balra, Kör, Fel, Le, Le, Jobbra, Kör, Négyzet, Négyzet kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Német kommentátor:
Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Le, Fel, Balra, Balra, Négyzet, Kör, X kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

Spanyol kommentátor:
Válaszd a Single Race opciót Arcade, vagy Grand Prix módban, majd válaszd ki a csapatot és a pályát. Amikor a kvalifikációs képernyőn vagy, tartsd lenyomva a Select-et és add be a Háromszög, Kör, Jobbra, Kör, Háromszög, Kör, Jobbra, Kör kombinációt. Egy felirat jelenik meg, hogy sikerült a csalás.

FORMULA 1 '97

Az alábbi kódokat a vezető nevének kell megadnod Grand Prix módban:
VIRTUALLY VIRTUAL – Vektor grafika
SWAP SHOP – Háttérmuzsika és új hangeffektek
LITTLE WEELZ – Túlfújt kerekek
PI MAN – Wipeout 2097 mód
ZOOM LENSE – Helikopter nézőpont
BOX CHATTER – Murray és Martin Sprite lesznek a kommentátorok
BILLY BONUS – 4 extra pálya
CATS DOGS – Békaeső
TOO EASY – Minden Arcade pálya választható

FORMULA 1 '98

Az alábbi kódokat a vezető neve helyett kell megadnod:
CHEESY POOFS – Kaszkadőr pálya
GO COWS – Roman Forum bonusz-pálya

LE MANS 24 HOURS

Az alábbi kódokat névnek kell megadnod:
TATOO – Minden autó és pálya Quick Race módban
MAYOU - 1999 Audi Prototype autó is választható
PINOU - 1999 Toyota autó is választható
POHLIN - 1999 BMW autó is választható

RAINBOW SIX

Minden ajtó nyitva:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Négyzet, Négyzet, Háromszög, X, Kör, Négyzet, Háromszög kombinációt.

Teljes energia az egész csapatnak:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Háromszög, X, Kör, Kör, X, Négyzet, Négyzet kombinációt.

A túszokat nem lehet megölni:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, X, Háromszög, X, Kör kombinációt.

Extra töltények:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Kör, Háromszög, X, Háromszög, X, Háromszög kombinációt.

Nincsenek terroristák:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Háromszög, Kör, Kör, Háromszög, Négyzet, X, Háromszög, Kör kombinációt.

Megnyerő animáció:
A főmenüben tartsd lenyomva az L1 gombot, majd add be a Négyzet, Háromszög, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör, X, Háromszög kombinációt.

SOUTH PARK

Az alábbi kódokat a menüben az Enter Cheat opciónál kell megadnod:
ZBOBBYBIRD – Minden csalás bekapcsolása
MSLAPUPMEAL - Starvin Marvin
SRAFT - Terrance
PPHAERT - Phillip
VDOROTHYSFRIEND - Mr. Garrison
ACHEATINGISBAD - Mr. Mackey
YLOVEMACHINE - Chef
BCHECKATACO - Wendy
EFISHNCHIPS - Pip
HKICKME - Ike
KALLWOMAN - Ms. Cartman
NGOODSCIENCE - Mephisto
QSTARINGFROG - Jimbo
JHAWKING - Ned
GOUTRAGE - Big Gay Al
DELVISLIVES - Officer Barbrady
TMAJESTIC - Alien

TOMORROW NEVER DIES

Minden misszió választható:
A főmenüben add be a Select, Select, Kör, Kör, L1, L1, Kör, L1, L1 kombinációt. Egy hang jelzi a sikeres csalást.

Minden videó:
A főmenüben add be a Select, Select, Kör, Kör, L1, L1, L1, L1, L1, L1, L1 kombinációt. Egy hang jelzi a sikeres csalást. Ezután az Options menüben a MOV szekciónál megnézheted az összes videót.

Sérthetetlenség:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Select kombinációt.

Minden fegyver és 50 egészségügyi csomag:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, L1, L1, R1, R1 kombinációt.

Maximum energia:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Fel, Fel, Le kombinációt.

Átjáró mód:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Háromszög kombinációt. Ezután átmehetsz majd minden tárgyon.

Kameramozgatás:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, R2, R2 kombinációt. Ezután már nem a játékot, hanem a képernyőt mozgathatod.

Gyorsabb futás:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Kör, Kör kombinációt.

Minden tárgy megfagy:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Select, Háromszög, Háromszög kombinációt. Ezzel mozdulatlanná válnak az ellenfelek is.

Kijárás bármikor:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Négyzet, Háromszög, Négyzet kombinációt.

Pálya teljesítése:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Kör kombinációt.

Minden tárgy eltüntetése:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Select, Négyzet, Négyzet kombinációt.

Textúrák eltüntetése:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Select, Kör, Kör kombinációt.

Tüzek eltüntetése:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Select, Select, R1, R1 kombinációt.

Feliratok elrejtése:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Balra, Jobbra, Select kombinációt.

Körvonalak:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Négyzet, Négyzet.

Debug információk kiírása:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, L2, R2 kombinációt. Hatására különböző számok jelennek meg a képernyőn. Add be a Select, Select, Kör, Kör, R2, L2 kombinációt a kód kikapcsolásához.

Ismeretlen:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, R1, R1, R1 kombinációt.

Ismeretlen:
Pauzáld le a játékot, majd add be a Select, Select, Kör, Kör, Háromszög, Háromszög, Háromszög, Négyzet kombinációt.

WU TANG: TASTE THE PAIN

Minden karakter:
A főmenüben add be a Jobbra, Jobbra, Jobbra, Jobbra, Balra, Balra, Balra, Balra, Négyzet, Kör, Négyzet, Kör kombinációt, hogy az összes eddig elzárt játékost is választhasd.

NINTENDO 64 KÓDOK

COMMAND & CONQUER 64

Amikor a "Press Start" felirat megjelenik, add be a B, A, R, R, A, C-Jobbra, Fel, Le, A kombinációt. Ha helyesen cselekedtél egy hangjelzést kell hallanod. Ezután válaszd a Replay Mission menüpontot, majd nyomd le az L gombot, hogy megjelenjen az összes pálya és az R-rel tudod kiválasztani a csapatot.

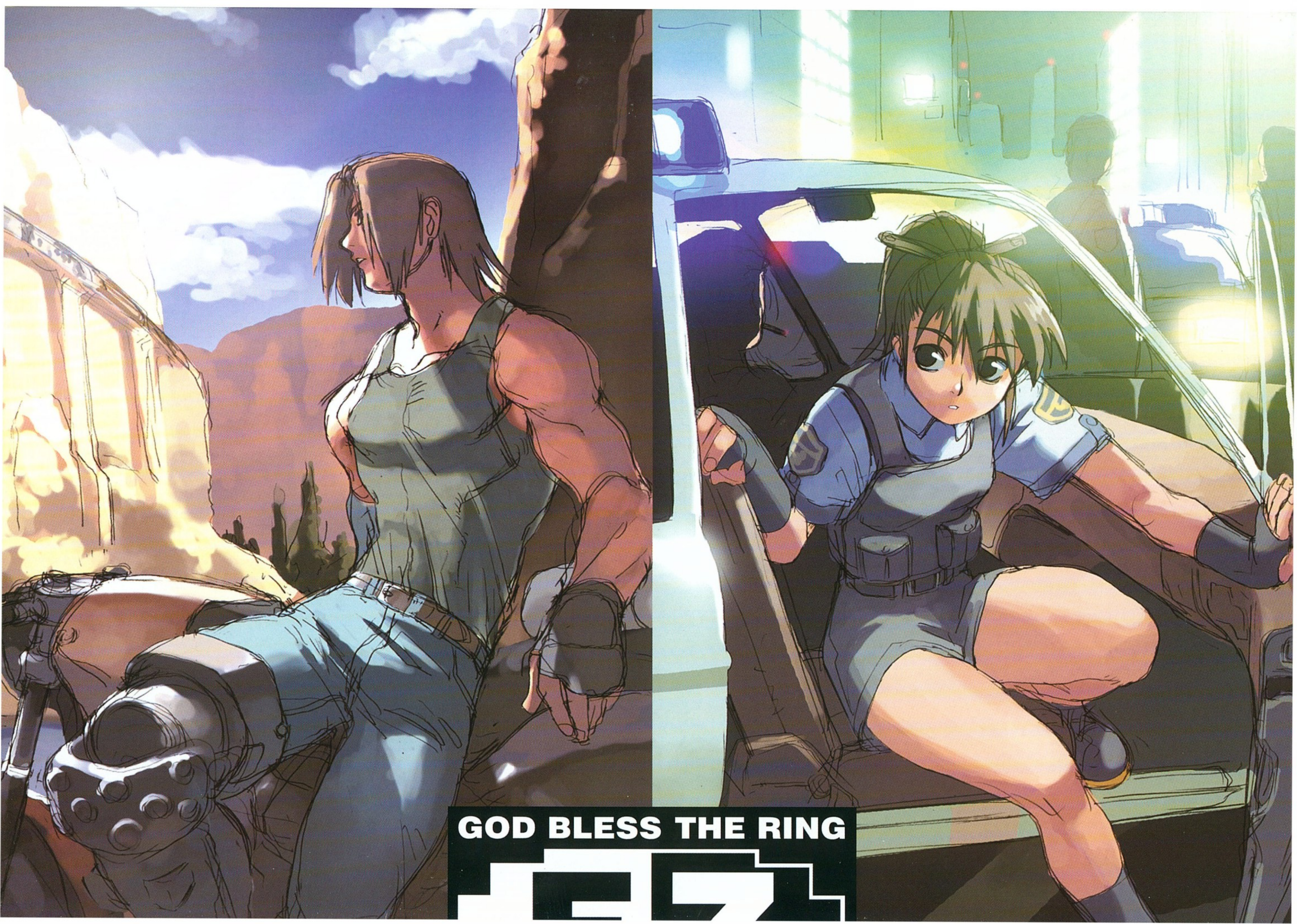
RUGRATS: SCAVENGERS HUNT

Titkos pálya:
A címképernyőn tartsd lenyomva a Z gombot, majd add be az R, A kombinációt. Ezután a Password képernyőn írd be a Z, A, A, B, R, L kombinációt, hogy előtűnjön az Angelica's Temple bonusz pálya.

SUPERCROSS 2000

Az alábbi kódokat a Password képernyőn kell beírnod:
ALLBIKES – Minden motor választható
MUTTON – Bika verseny


576 KONZOL
CAPCOM


GOD BLESS THE RING

ŰRHÁBORÚ KÉSZÜL, PILÓTA KERESTETIK!

SPACE DEBRIS

Nagyon úgy tűnt, hogy a lövöldözős arcade játékok csillaga már leáldozóban van, és többet már nem érezhetjük otthonunkban a füstös játéktermek hangulatát. Pedig hát ez az a hangulat, melynek szolgáltatására a Playstation ki lett találva. Sosem fogom elfelejteni, milyen érzés is volt a joystickot a markomban tartva irányítani az apró, pár pixeles méretű űrhajót és a tűzgombot görcsösen nyomva irtani a szörnyeket. Nagyon szerettem ezeket a játékokat és a mai napig előveszem néha a régi Galaga Deluxe-ot például. Éppen ezért érdeklődve vettem kezembe a Sony és a Rage új lövöldözős játékát, a Space Debris-t. Sajnos igényes kivitelezésben manapság már csak 3 dimenziós játékokat képesek alkotni és a kedves, aranyos régi programokat már csak úgynevezett nosztalgia CD-ken adnak ki. De sebaj, hiszen a 3D-s lövöldözős játékoknak is megvolt a maga kis történelmük, mely talán a Novastorm-mal ért el egy olyan szintet, hogy arra igazán érdemes legyen visszaemlékezni. Szóval, ezért elég magas igényekkel álltam neki a játék tesztelésének, melyben sajnos egy kissé csalódnom kellett. Azért nem kell megijedni, nagyon jó kis játék ez, csak az én elvárásaim voltak ezúttal túl magasak. Ezzel én is tisztában vagyok és éppen ezért adtam mégis egy kicsit több százalékot a végértékeléshez, mint amennyit eleinte akartam.



AZ ŰRHULLADÉK

De lássuk miről is szól, ez az egyébként igazán fantáziátlan nevű játék. A sztori természetesen a jövőben játszódik és meglepő módon az űrben. Az emberek kis robotok segítségével építgetik az új kolóniákat a galaxisban, és különböző bázisokat fejlesztenek. Egy ilyen mérnök-kapitány volnánk mi is, és épp a vezérlőteremben munkálkodunk, mikor az egyik robotunk egy azonosítatlan, idegen űrhajókból álló rajt vesz észre. Azonnal jelzi nekünk, hogy mi történt, de már késő, hiszen az idegenek annyira gyorsak, hogy még kifutni sincs időnk a teremből, máris porig rombolják a bázist. Szerencsére mi még éppen kijutunk az űrhajónkig és bosszút esküdve megtorló akcióra indulunk az idegenek ellen. A fenti történetet természetesen animáció formájában megtekinthetjük a játék elején, de ezek után már csak engine-es átvezető filmek lesznek.

A menüre nem érdemes szót pazarolni, mert semmi dolgunk nem lesz ott, csak a Start-ra kell nyomni és már megy is a játék. Érdemes az easy fokozatot választani, mert annyira nehéz, hogy már a második pályán halálra szenvedtem magam (míg a Novastormot még hard-on is sikerült végigvinnem). A nehézség nem szokott problémát okozni egy játéknál, hiszen minél nehezebb, annál tovább tudunk játszani vele. Ezúttal viszont egy kissé messzire vetették a sulykot a programozók, mert a Space Debris átesett a ló túlsó oldalára. Már annyira nehéz, hogy megfordul a dolog és hamar ráununk a reménytelen próbálkozásokra. Ez persze főleg a főellenségekre igaz és a speciális missziókra (ahol külön feladatokat kapunk), a többi, átlagos pálya könnyedén végigvihető, mert sok speciális fegyvert és energiát kapunk. Az is megeshet, hogy én vagyok teljesen béna és nektek a kisujjatokban lesz a játék.



A FÉNYŰZÉS

Ami a leginkább a program javára írható, hogy kiváló grafika megoldásokat vonultat fel, és tényleg azt az érzetet kelti, mintha az űrben lebegnénk. Főleg a robbanások és füst effektek lettek profin kivitelezve, szebb, mint a csoda PC-n egy 3DFX-es játékban. Talán csak azért nem adtam maximumot a grafikára, mert az átvezető animációkban (melyek az engine-el készültek) nagyon nem tetszett a háttér, a csillagok kirajzolása. Mintha ugráltak volna egy kicsit és ez még az interlace-es felbontás (váltott soros megjelenítés) hibájára sem írható. Egyszerűen arról lehet szó, hogy a program nem képes egyszerre megjeleníteni azt a sok száz csillagot és ezért csúsznak el néha. Lehet, hogy ez most egy kissé röhejes indoknak tűnik, de ha kipróbáljátok a játékot, a saját szemeitekkel nézitek meg, akkor ti is elismeritek, hogy tényleg nem érdemel maximumot.

A zenét nem néztem kritikus szemmel, mert akkor nagyon le kellett volna pontoznom. őszintén megmondva, nagyon nem tetszett. De mivel ez szintén ízlés dolga és végül is egy ilyen űrharcos játékhoz nem igazán kell valami dallamos muzsika, egye fene.



A játékmenetről is mesélek egy kicsit, hogy fogalmatok legyen mi a harc lényege. Az űrhajót hátulról látjuk, igaz van egy belső nézet, a Select gombbal, de az szerintem egy kissé használhatatlan. Pont olyan, mint a Microcosm-ban. Így az analóg karokkal tudjuk mozgatni a gépet és az X-et folyamatosan nyomva (mint régen a tűzgombot), ripityára kell aprítani minden ócskavas-jelölt ellenséges cirkálót. Energiánk folyamatosan fogyni fog, hiszen a lövéstömegeket szinte képtelenség kikerülni, de nem kell aggódni, mert minden űrhajóraj kilövése után energiát kapunk, csak győzzük felszedni a harc hevében. A képernyő jobb alsó sarkában találunk még egy kék csíkot is, ami a fék és gyorsítás energiánkat jelenti. Azaz ha gyorsítunk vagy fékezünk (L2, R2) ez folyamatosan fogy és végül elfogy. Ilyenkor hatását veszti mondjuk a fék, ami azt eredményezi, hogy hirtelen száguldani kezdünk és ha épp egy űrhajót lőttünk, könnyen lehet, hogy nekirohanunk. A többi gomb (a Kör és a Négyzet) csak különféle felszedett extrák használatára való (például: smart bomb). Szóval az egész játék csak ennyiből áll. Sok ész nem szükséges hozzá, hiszen csak lőni kell, fel szedni a jobbnál jobb fegyvereket és mindenkit megölni.

Igaz néha bíznak ránk különböző feladatokat (például védjük meg az embereket bázisát, vagy éppen mentsünk ki valamilyen tábornokot), de ezek általában kimerülnek abban, hogy egy szörnyet kell kiirtani, vagy távol tartani a bázistól.

Ezek ellenére, hogy egy kicsit unalmas a játék, jól el lehetett játszani vele, és akik szeretik az ilyen 3 dimenziós lövöldözős csodákat, azoknak érdemes kipróbálniuk. Túlságosan tartós játékélményt senki se várjon tőle, és azt sem, hogy igazi Novastorm minőségre lel a Space Debris-ben.

Endrédy Tibor

SPACE DEBRIS

SONY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

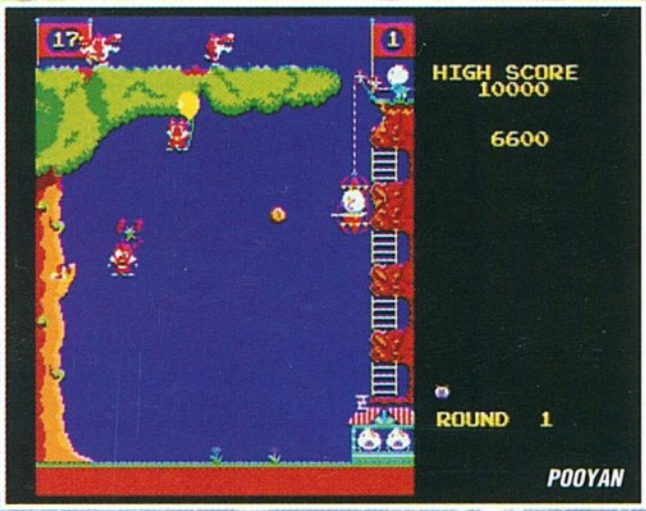
✓ KELLEMES EMLÉKEKET IDÉZ A NOVASTORM SZEMÉLYÉBEN
× NAGYON NEHÉZ ÉS UNALMAS IS EGY IDŐ UTÁN

73%

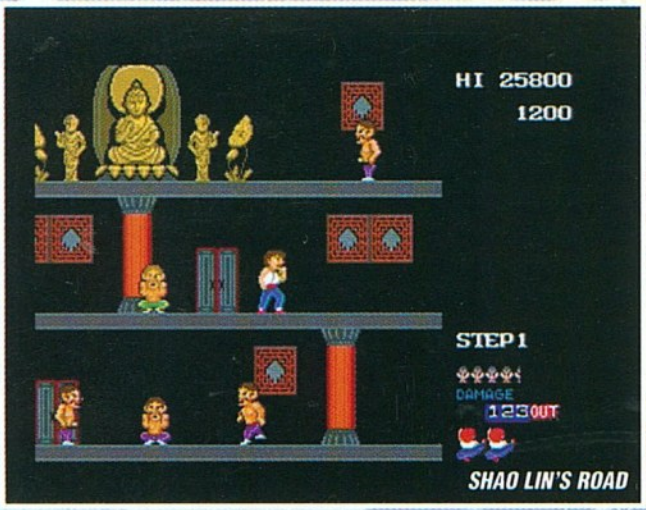
"AZOK A CSODÁLA

KONAMI ARCADE CLASSICS

Valamikor a '80-as évek eleje-közepe felé lehetett. Tavasz volt, utáltuk az iskolapadot, mentünk volna már hazafelé. De még három óránk volt hátra. Nem is emlékszem ki volt az az osztálytársam, aki igazolt orvosi késéssel esett be az utolsó órákra, és a szünetben jelentőségteljes arccal várt minket a folyosón. "Tudjátok mit láttam idefele jövet?" – kérdezte. Persze nem tudtuk, habár az egyik srácnak volt egy halovány ötlete, hogy szerinte biztos megint a szomszédban lakó nőt leste meg a gyerek öltözködés közben. "Megjöttek a játéktermesek a pártház mellé, lakókocsival" – mondta a hírnök. Hát, ha azt mondom, hogy az a hátralevő pár óra keservesen telt, még nem mondtam semmit! Izzadtunk, topogtunk, mint a tojógalamb, minden mindegy volt már, csak hadd mehessünk végre. Aztán minden rossznak vége szakad egyszer – ott álltunk a gyéren megvilágított hosszú, bádogkocsi végében, óvatosan feltipegtünk a fém lépcsőn, és elkábultunk a villogó képernyők látványától. Már nem láttunk, nem hallottunk, csak a gépek érdekeltek – a Phoenix, a Space Invaders, az Amidar, a Scramble, a Donkey Kong, a Defender, a Pac-Man, a Vanguard, a Quasar, az Elevator Boy (Action?) és a Moon Cresta.



POOYAN



SHAO LIN'S ROAD

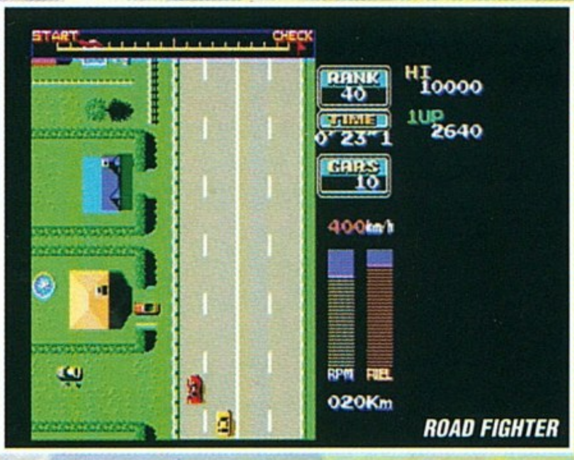
Mindenünk volt a játékterem. Minden lyukat ismertünk a városban, napra pontos információnk volt, hogy a környéken hol cseréltek éppen gépet. Mivel egy-egy ilyen kis lebujban általában maximum 2-3 masina volt, állandóan vándoroltunk. Tudtuk, hogy a nagymenők közül ki-mit játszik, mennyi pontot csinált, hány pályáig jutott el. Ha bementünk valahová, és egy játék High Score listájában megláttunk egy ismert nevet vagy három betűs monogramot, izgatottan súgtunk össze: "Itt volt!".

Aztán elkezdett macerás lenni ez az egész. A TV, a rádió, a tanárok mind-mind a játéktermek ellen ágáltak. Állítólag bizonyos alakok pénzeket vettek el a kisebbektől, hogy játszhassanak. A játékterem volt minden gonoszság melegágya. (Persze ha történtek is ilyenek, ezek nem a játéktermeknek, hanem a bunkó ostoba paraszt szülők nevelésének tudhatóak be. Az ő kölykeikből lettek aztán az autófelnyomó bandák, mára pedig az alvilági királyok.) A peremkerületekben bezártak a játéktermek – ahol meg még voltak, azokban a gépek elkoptak, nem működtek rendesen – a belvárosba pedig nem mentünk be 20 perc játékért. Így aztán szépen megölte a komcsi rendszer a "játéktermezés" kultúráját. Jött az első Atari 2600, ami ugyan nem volt egyenlő egy arcade masinával, de legalább volt valami. Amikor '88-ban Amerikában bementem egy arcade-ba, csak néztem kerek szemmel, hogy milyen gépek vannak kint. Emlékszem, egy nap alatt beleszórtam az ÖSSZES pénzem az Ikari Warriors-ba, a Contra-ba meg a Guerilla Wars-ba, de nem is sajnáltam utána, hogy nem tudtam megvenni az itthon annyira menőnek számító piros Converse tornacipőt...

Valamelyik nap – szombat este volt – épp a szokásos gyűlésünket tartottuk a Gábornál. Amikor én odaértem, már éppen a Pooyan-t nyomták, de mondjuk örökélettel, mert azért nem mindenki van hozzászokva egy EREDETI játéktermi program nehézségi szintjéhez. Ha jól emlékszem 2 óra múlva is csak a 7. pályánál tartottunk, később



viszont már csak egy haver nyomta, de KÉT JÁTÉKOS módban egyszerre, miközben locsolta a vörösbort a szőnyegre és üvöltött, hogy most már biztosan vesz egy PlayStation-t. Tényleg kellenek nekünk a 128 bites csodagépek? Szerintem inkább egy-két jó ötlet kéne, meg néhány LELKIISMERETES programozó...



ROAD FIGHTER

RETRO TIME!

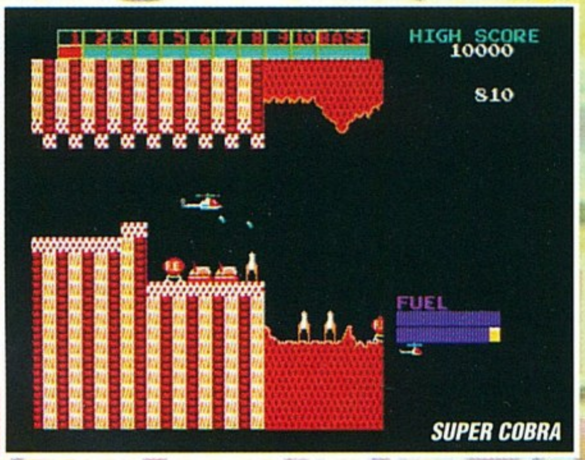
Miért kellenek nekünk ezek a kopott, öreg, beteg grafikájú és hangú játékok? Talán azért, mert a játékgyártó cégek is tudják, hogy a szekér nem mindig a legjobb irányba halad. Nincsenek új ötletek, kevés az átütő sikert arató játék, sőt, a legtöbb "műremek" annyira lepukkant, hogy 10 évvel ezelőtt a kutya sem dobott volna bele egy fillért sem. Hiába a sok CG film, intró, átvezető mozi, hiába a sokmillió szín meg a temérdek poligon, ha nincs a játékosban motiváció, és már a boltban elmegy a játéktól a kedve, amikor kipróbálja a megvenni kívánt programot.



Nem ez a két retro gyűjtemény az első, ami PlayStation-re megjelent. A Namco kezdte el a dolgot, hogy egy CD-re felnyomják öreg játékaikat – ha jól emlékszem VI-ig jutottak a sorozattal, érdemes beszerezni őket. Aztán az Atari is próbálkozott már hasonlóval, habár ők tartottak egy kissé az idő vasfogától, és klasszikus játékaik mellé feltettek egy új verziót is – teljesen feleslegesen, mert ezek a stuffok úgy jók, ahogy vannak, felesleges 3D-s körítéssel agyonvágni őket.

Mi tesztelők sokszor hivatkozunk írásainkban arra, hogy ez egy arcade stílusú játék. De mi is az az arcade? Nos, játékterem, angolul. Másrészről, mindenféle videojáték konzol apja és anyja – már ha nem is maga a terem, inkább az ott fellelhető volt játékok. De milyen is egy játéktermi játék? Hát ügyességi! Amikor ugyanis a játéktermi gépeket kitalálták, az volt a koncepció, hogy csábító kihívások elé helyezzék az elcsábulni vágyó, káros játékszenvedéllyel megáldott embereket. Valami olyanba akarták belevinni, ami megmozgatja a fantáziáját, de mégis könnyed szórakozást ígér. A játékosnak éreznie kell, hogy ő volt a béna, és legközelebb nem szúrhatja ő úgy el, mint korábban. A végén pedig nem lehet rajta semmit nyerni, hacsak nem annyit, hogy az illető beírhatja magát a High Score táblába – ezt hívják dicsőségnek. Ezért egy arcade játék legfontosabb kritériuma a NEHÉZSÉGE.

Azt hallottam valamikor réges-régen, hogy egy jó arcade játék úgy van bekalibrálva, hogy egy átlag játékos 2 és fél percig tudjon elegerészni vele. Ez az idő elég, hogy az illető rákattanjon a játékra. Elég sok ahhoz, hogy legyen sikerélménye, de túl rövid ahhoz, hogy kiélje magát. Ekkor pedig a delikvens – ha eléggé felugrott az adrenalin szintje – beletúr a zsebébe, és újabb érmét dob a gépbe. Nincs örökélet, nincs kód, nincs segítség, csak ami a "kezedben" (és a fejedben) van.



SUPER COBRA

Az arcade játékoknak szinte kivétel nélkül SZISZTÉMÁIK voltak. Ez azt jelenti, hogy a gépek nagyon ritkán csaltak, egy idő után ki lehetett ismeri őket. Csak így fordulhatott elő, hogy a megszállott játékosok akár egy húszassal kétszer "pörgették" meg a Phoenix-et, vagy 18 gyümölcsig vitték a Pac-Man-t. Nem fordult elő szinte soha, hogy értetlenül álltunk volna egy-egy életvesztés után: "Ez most miként történt?". Imádtuk a gépeket.



Az arcade játékok leginkább "verseny-játékok" voltak. Ez azt jelenti, hogy nem volt túl sok pályájuk, azok sem voltak nagyon változatosak. Egy dolog számít csak, a végén PONTSZÁM. A legtöbben volt kétjátékos mód is, de a játékosok egymás után következtek, nem pedig egyszerre. Haaaj, milyen jó is volt kukkolni a másik válla fölött, hogy ő milyen sikerrel veszi az akadályokat a Vanguard-ban, vagy éppen tudja-e azt a trükköt, hogy az első három kukacba bele lehet menni...

Sokat, nagyon sokat felejtettek a játékkiadó cégek.

KONAMI ARCADE CLASSICS

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ A LEGJOBB RETRO JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYE
× CSAK NOSZTALGIÁZÁSRA VÁGYÓKNAK!

85%

...`OS `80-AS ÉVEK``

Olyan alapkövetelményeket felejtettek el vagy áldoztak fel, amelyek nélkül egy játék sem juthat el a beteljesülésig – amikor a vele "foglalkozó" játékos önfeledten mered a képernyőre, és izzadó tenyérrel markolva az irányítót még egyszer nekifut, hogy azt a szemét rakétát végre lelője kis űrhajójával.

KONAMI ARCADE CLASSICS



Mit tudtam én akkoriban, hogy mi az a Konami? Csak azt tudtam, hogy engem a Scramble-ön kívül semmi sem érdekel. Most a cég végre összegyűjtötte legsikeresebb (és legrégibb) játékait egy lemezen, és bátran állíthatom, hogy ez a gyűjtemény nem csak a nosztalgiázni vágyóknak fog örömet okozni (baba kis intró is készült a játékokhoz). Természetesen minden játékban van kétjátékos mód. Minden játék teljesen eredeti formában került rá a CD-re.



SCRAMBLE (1981)
Minden oldalról scrollozó lövöldözős játék őse. Egy kis rakétát kell irányítani, mellyel lőni és bombázni tudunk. Figyelni kell az üzemanyagra, mert ha lefogy, lezuhanunk. A bombák ledobásával taktikázni kell, hogy jó helyre essenek. Egy kör hat változatos pályarészből áll. Bonusz élet pontszám után, katonás zene, mega kihívás, még a legjobbaknak is!

SUPER COBRA (1981)
Teljesen a Scramble alapjaira épülő játék. Itt egy helikopterrel megyünk, és immáron mozgó tankok is lesznek az ellenfeleink között. Valamivel nehezebb, mint a Scramble.

ROAD FIGHTER (1984)
A '80-as évek közepének Gran Turismo-ja. Felülről látható autóverseny, amelyben egy városban és környékén kell száguldanunk és elkerülnünk az akadályokat. A pálya fentről-lefelé scrolloz, bonuszként üzemanyagot vehetünk fel.

POOYAN (1982)
Egy malacmamát alakítunk, akinek a farkasok el akarják rabolni gyermekeit. A röfi egy fel-le mozgatható liftben ülve próbálja kilőni a farkasok léggömbjeit, akik vagy felfelé szállva, vagy leereszkedve próbálnak becserkészni. Itt már van bonusz pálya is, ami az arcade játékok sajátossága.

GYRUSS (1983)
Az első "körbescrollozó". Egy űrhajót tudunk körbe-körbe irányítani a képernyőn, mellyel le kell lőnünk a hullámokban, belülről-kifelé támadó idegeneket. Akkoriban nagyon egyedi játék – és ötlet – volt.

YIE AR KUNG FU (1985)
A 2D-s verekedős játékok őse. Ütni és rúgni tudunk, de az iránygombok kombinálásával akár 8 féle speciális mozdulatot is elő lehet csalni!

TIME PILOT (1982)
Ez volt a lövöldözős játékok netovábbja, hiszen a képernyőn tetszés szerinti irányba lehet repkedni és forogni! Már majdnem 3D! Különböző idősíkokon és korokban kell korabeli repülőket lődözni, ejtőernyősöket megmenteni.

ROC'N ROPE (1983)
Mászkálós-ügyességi platformjáték, nem is az egyszerű fajtából! Egy átlósan kilőhető kötél segítségével fel kell jutni a pálya tetejére egy madárhoz. Az ellenfeleket zseblámpával elvakíthatjuk, a tojások felszedésével sérthetetlenné válunk.

SHAO-LIN'S ROAD (1985)
Hasonló a Yie Ar-hoz, de itt már platformrendszerben folyik a harc. Az emeletek között fel-le tudunk ugrálni.

CIRCUS CHARLIE (1984)
Fazon kis ügyességi játék, melyben 6 féle ugrálós cirkuszi attrakcióban kell helytállnunk.

ARCADE PARTY PAK

Ezen a CD-n a Midway és az Atari játékait találjuk meg, de nem a legrégebbieket – inkább a középmezőnyt a '80-as évek végéről, a '90-es évek elejéről. Ezért a legtöbb játék a Magyarországi játéktermekbe már nem jutott el. Érdekes, hogy mivel ezek a gépek speciális monitorral voltak szerelve, ha nem 100Hz-es TV-n játszunk, a játékok grafikája kissé "riceg". Az átiratok 100%-osan az eredetiek (ha emlékeim nem csalnak), még a ROM check is ott van néhány játék elején. Ezekkel a progikkal már egyszerre ketten is nyomhatjuk (némelyikkel).

TOOBIN' (?)
Eszméletlenül szuper játék, melyben egy felfujt teherautó-belsőn ücsörögve kell leevickélni egy sebes sodrású patakon, közben kapuk között kell átsiklani minél több pontot szerezve, egymást dobálva.

KLAX (?)
Stílust teremtő logikai játék, az egyik kedvencem volt, egyfajta speciális Tetris. Egy futószalagrendszer-szerű pályán téglák esnek lefelé, melyeket össze kell gyűjteni és színek szerint összepakolni. A fölös köveket egy időre vissza is lehet dobni.

SMASH TV (1990)
A felülnézetes lövöldözős játékok (pl.: Loaded) egyik őse. Egy arénában kell mindenkit lenyomnunk, akit lehet. A programot a Running Man című film ihlette, és már egészen tűrhető a grafikája. A gombokkal 4 irányba tudunk lőni, és bőven fröcsköl a vér is. Igazi remekmű volt anno...

720° (?)
Az első gördeszkás játék bombasztikusan jó zenével (talán Rob Hubbard, vagy Martin Galway?). Többféle skate-parkban nyomhatjuk a különböző feladatokat. Pénzt kell nyernünk, amiből felszereléseket is vehetünk. Nagyon élvezetes játék, de elég nehézkesen irányítható.

RAMPAGE (?)
Azt hiszem ezt a játékot nem kell bemutatnom, már két része is megjelent PS-re. Három szörnnyel kell lerombolnunk városokat.

SUPER SPRINT (1986)
Isteni kis felülnézetes, körpályás autóverseny, 8 különböző pályával, 4 versenyzővel. Ebben lehet aztán igazán csúsztatni!

ÉRTÉKELÉS

A KONAMI ARCADE CLASSICS játékai igazán az első vonalból származnak, így egy kissé már megkopott a fényük. Hiába, már több, mint 15 év eltelt azóta! Talán azokon kívül, akik a húszasokat meg tízeseket beléjük szórták már senkinek sem fognak örömöt okozni. Grafikájuk totál egyszerű, zenéjük a nullával egyenlő prüntyögés. A hangulatuk viszont veszett jó! Mindenesetre én remélem, hogy a mostani fiatal generáció is kipróbálja őket, hogy egy kis ízelítőt kapjanak abból, mivel is játszottunk mi annak idején. Habár, a Scramble még mindig elég húzós játék...

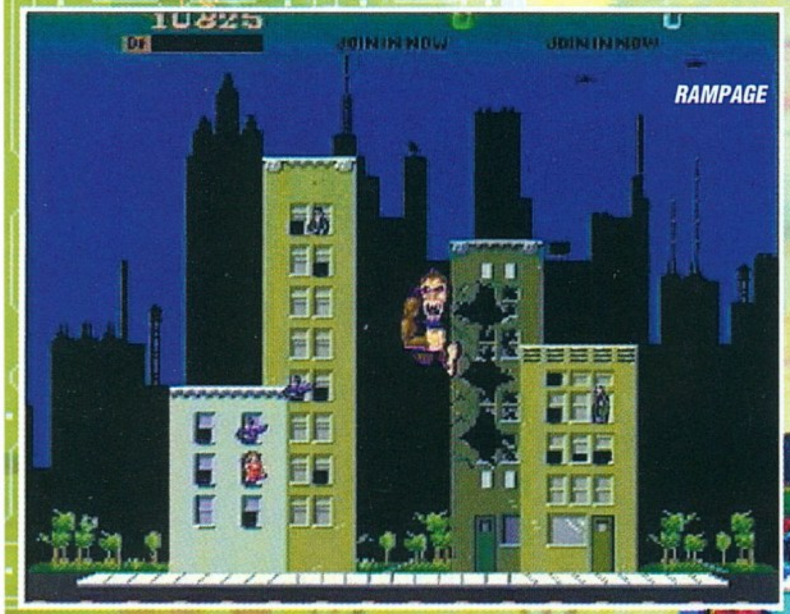


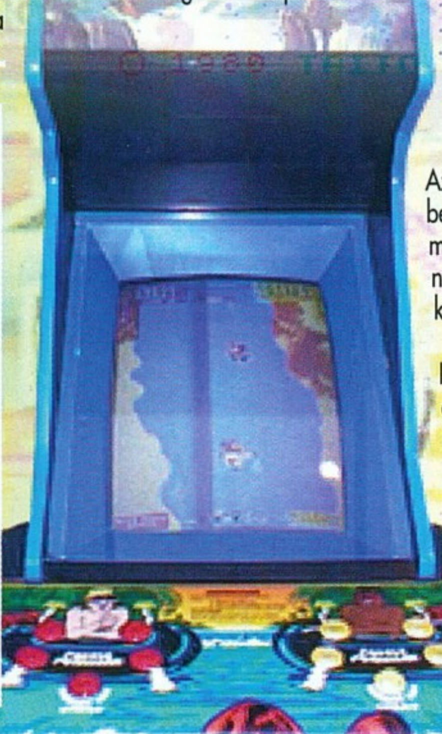


Az ARCADE PARTY PAK játékai nem annyira régiek (de nem is annyira jók), így a szilikongyerekek is el tudnak szórakozni velük. Még a grafikájuk is elmegy – ahhoz képest, hogy már ezek is legalább 10 évesek. A hangok nagyon betalálnak, sőt némelyik játék zenéje is igen baba.

Martin







ARCADE PARTY PAK

MIDWAY / ATARI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-2 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ VAN ITT NÉHÁNY TUTI KIS JÁTÉK
× AZÉRT NEM EZEK VOLTAK AZ ÁSZOK AKKORIBAN

56%

Ez a hónap bő termést hozott az RPG játékok terén, elég, ha csak végignézitek mostani számunkat, több kiemelkedő darabbal találkozhattok. Több más eddig ismeretlen cím mellett megérkezett végre a Final Fantasy Anthology, mely óriási örömöt okoz Martinnak és nekem is – főleg az FFVI, ami a Martin kedvenc játéka. Ráadásul megkaptam végre – igaz még csak a japán NTSC verzióban – a Legend of the Dragoon-t, melynek láttán úgy éreztem remeg a trónja a FFVIII-nak! Na, de kanyarodjunk vissza mostani témánkhoz a Jade Cocoon-hoz. Már hónapokkal ezelőtt kaptam belőle egy demót, amin már látszott, hogy ez egy nem mindennapi játék lesz. A Jade Cocoon alapkoncepciója nagyon egyszerű és az akció RPG-k között elég szokatlan, ám ötletes, ugyanis harc közben szörnyekké változhatunk át és velük harcolhatunk.

ALAPOK

A játék története elég összetett, úgyhogy ebbe nem is mélyednék bele részletesben. A lényeg, hogy egy kis erdei faluban (Syrus) járunk. A falu az erdő legmélyén található. Az itt élők minden alaklommal – amikor valamilyen baj van – választanak maguk között egy úgynevezett cocoon mestert, akit speciális képességekkel ruháznak fel. A játék főszereplője Levant, aki egy nagy cocoon mesternek Riketz-nek a fia. Syrus már évek óta békében él, ám hamarosan szörnyek szállják meg az egész erdőt. Mivel Riketz egyik kalandja során eltűnt, ezért a falubeliek Levantot választják meg cocoon mesterré. A falu mellett találunk négy teleport kaput, amin át az erdő különféle részeibe juthatunk el, majd ott meg kell találnunk a következő kapu kulcsát. Ezt addig kell folytatni, amíg az összes erdőrészt át nem vizsgáltuk és mindegyikben meg nem találtuk a továbbjutáshoz kellő tárgyat. Mindegyik helyen lesznek speciális feladatok is, amelyeket meg kell oldani a továbbjutáshoz, ám ezekről kicsit később. Levant mellett még egy másik cocoon mester is választanak, Mahbu-t, aki a legfőbb segítőnk lesz a játék során. Ráadásul Levantot fura álmok gyötrik, melyben egy ember óriási sárkánnyá változik át és megöli őt – vajon ennek mi lehet a jelentősége?







HARC

Természetesen a harc nagyon fontos szerepet tölt be a játékban. A játék elején megkapjuk a "Flute of Capture" nevű furulyát, amivel a szörnyeket kaphatjuk el. Ezenkívül kapunk még egy "Hunter's Earring" nevű cuccot, amivel az erdő bármely részéből visszateleportálhatunk a faluba, ez sokszor nagyon fontos lesz. Ezt a felszerelést a menüben (Kör) a Valuables pont alatt nézhetjük meg, és itt használhatjuk őket. Találunk majd kőtáblákat is hasznos információkkal, melyeket szintén itt tanulmányozhatunk.

Az erdők tele vannak szörnyekkel, melyek ott fognak mászkálni körülöttünk, tehát nem véletlenszerűen támadnak meg minket, mint az általában lenni szokott. A feladat, hogy mindenkivel küzdjünk meg. Harcban a következők állnak a rendelkezésünkre: az Attack és Defend pontokat gondolom nem kell túlragoznom, sokkal érdekesebb a Capture pont. Ezzel ugyanis a szörnyeket kaphatjuk el. Szörnyet csak úgy tudunk elfogni, ha már pirosban van az energiája, ehhez néhányat rá kell ütni. Arra kell ilyenkor vigyázni, nehogy megöljük szerencsétlent. Az elfogott szörnyek talonba kerülnek, ahhoz, hogy átváltozzunk a csapdába ejtett szörnyé még tenni kell egy-két dolgot (lásd lentebb). Ha már van rendes szörnyünk, amivé át tudunk változni a Summon paranccsal megtehetjük azt. Összesen három szörnyünk lehet, melyeknek az alakját fel lehet felvenni. Szörny formában a Special-lal extra támadásokkal vághatunk oda az ellenfeleknek, míg a Magic-kel varázsolhatunk. Ha már fogy az energiánk vagy rossz alakot öltöttünk fel, a Switch-el újra átváltozhatunk. Levant-nál találunk még két lehetőséget: a Use-t, amivel gyógyító cuccainkat használhatjuk, ez azért fontos mert harcban csak Levanttal lehet gyógyítani a szörnyeinket. A Retreat-tal menekülni lehet, de nem érdemes. Győzelem után természetesen tapasztalati (EXP) pontot kapunk. Levant az elfogott szörnyekért, míg a szörnyek a kinyírt ellenfelekért kapnak pontokat. Levantnál fejlesztenünk kell a úgynevezett "Elfogási szintet" (Capture Level), nála tehát nincs a megszokott karakter fejlődés. Pozitív dolog, hogy harcok végeztével mindig visszakapunk egy kevés HP-t és Manát, így némiképp takarékoskodhatunk a gyógyításainkkal.



SYRUS LAKÓI

Nagyon fontos, hogy állandó kapcsolatot tartsunk fel a falu lakóival. Az első és legfontosabb Garami háza lesz, ahol Mahbu-t találjuk. ő a legfontosabb, ugyanis nála lehet az elfogott szörnyeket használatba helyezni. Beszéljünk tehát vele és a válasszuk a "Perform Nagi Magic" pontot. Rögtön egy menübe kerülünk, ahol több fontos dolgot tehetünk. A legfontosabb, hogy a talonba helyezett szörnyeket az Equip-pal használatba helyezhetjük, és ezután átváltozhatunk azzá. Tanulmányozzuk át mindegyik fenevadnak a tulajdonságát, és ha jók az adatok tegyük használatba. A bal felső sarokban a szörny nevét, alatta a szintjét, ez alatt pedig a szintlépéshez szükséges tapasztalati pont mennyiségét láthatjuk. Szintén ezek alatt van a HP és a Mana (varázslatokhoz kell) mennyisége is. Középen találjuk a támadási és védekezési készséget (Attack és Defense), a varázslati támadó és védő tulajdonság értékét (Magic A. és Magic D.) valamint a gyorsaságot is (Speed). A jobb oldalt áttanulmányozhatjuk, hogy az adott szörny melyik tulajdonsága jó és miben erős és gyenge – például ha erős, a piros pont az ATK-nál lesz, ha gyors, akkor a SPD-nél stb. Mint említettem három szörnyet lehet felhelyezni.

A Spin pont igen érdekes, ezzel ugyanis gubóvá lehet átalakítani elfogott szörnyeinket, ezeket a gubókat aztán el lehet adni a város boltjában. Ez az egyetlen igazán jó pénzszerző-





si lehetőségünk a játékban, ezért is érdemes a lehető legtöbb szörnyet elfogni. Először válasszuk ki, melyik szörnyet akarjuk átalakítani, aztán ha kiválasztottuk őket nyomjunk Kört.
Találunk még Mahbu-nál egy nagyon fontos menüpontot, a Merge opciót. Ez nagyon fontos, mivel ennek segítségével egyesíthetjük a szörnyeinket, jobb és erősebb vadakat kaphatunk. Válasszuk ki, melyik két szörnyet akarjuk egyesíteni, majd nézzük meg, hogy a mixelés után milyen eredménye lesz a dolognak.
Ha tetszik, akkor végezzük el az egyesítést. Nagyon fontos, hogy mindig az erősebb szörnyet egyesítsük a gyengébbel, ne pedig fordítva, mert akkor nem erősebb fejlődik, hanem a gyengébb. Összességében rosszabbul járunk, mert az újonnan született szörny nem lesz olyan erős, mintha fordítva egyesítettük volna őket. Azonban vigyázzunk, mert nem mindig van ez így! Mindig mentsetek tehát állást, amikor szörnyeket kereszteztek egymással, mivel soha nem lehet tudni, hogy milyen fog születni a keresztezés eredményeképpen. Még egy lehetőség maradt a View, amivel átnevezhetjük a szörnyeinket, amúgy a Körrel meg is nézhetjük őket.
Ha pénzt akarunk szerezni és vannak gubóink menjünk a "Town Shop"-ba, azaz a városi boltba. Itt el lehet adni őket. Ezen kívül Karlotnál vehetünk szörnyeinket és magunkat is begyógyító felszereléseket. A Mugwort nevű növénnyel Levantot gyógyíthatjuk meg, míg a különböző likőrökkel (pld. Shab Liquor) a szörnyeket regenerálhatjuk. Mindig vegyünk belőle. Egyébként Mahbu-nál egyből begyógyíthatunk minden szörnyet és magunkat is. Persze találunk még sokféle dolgot, amivel gyógyíthatunk és leszedhetjük a különféle káros tulajdonságot. A menüben a Use ponttal használhatjuk őket.
Természetesen fegyvert is lehet venni, meg találhatunk is az erdőkben. Harcban fontos milyen a támadóerőnk, de azt is tartsuk szem előtt, hogy azzal nem fejlődünk, ha Levant-tal kinyírunk valakit – tehát csak legyengítésre támadjunk.
Persze ez nem vonatkozik a főellenségekre. Tehát, ha fegyvert akarunk szerezni, menjünk a kovácshoz (Blacksmith). Nála vehetünk és eladhatunk fegyvert (Weapon), ruhát (Armor) és egyéb kiegészítőket (Other). Mindig gyűjtsünk össze annyi pénzt, hogy megvegyük az új cuccokat. A nyakláncok, melyeket az Other pontnál lehet megvenni különböző káros tulajdonságok ellen védenek. Ha egy erdőben valamelyiket használják a szörnyek (pld. mérgezés), akkor védjük be magunkat mérgezés ellen. A megvett felszereléseket a menüben az Equip-nál lehet felhelyezni. Sűrűn látogassuk a kovácsot, hátha árul valamilyen új cuccot.
A faluban persze még számtalan helyre ellátogathatunk, ám ezeken már inkább csak kérdezősködhetünk és információkat gyűjthetünk a szereplőkről.







TANÁCSOK

Minden harcot vívjunk meg a játék során és igyekezzünk annyi szörnyet elkapni, amennyit csak lehet. Persze ne feledjük, hogy összesen 24 darab szörny lehet talonba téve, többet nem lehet elkapni.
Ezért ha megtelt a készlet teleportáljunk vissza a faluba egy kis ürítésre. Mindegyik erdőben találunk kisebb teleportokat, melyekhez meg kell találni a kulcsokat, ezután használhatjuk őket. Érdekes módon csak azután használhatjuk ezeket, amikor már semmi értelme. Vizsgáljuk át az összes erdőt, amibe csak eljuthatunk, mivel sok elágazás lehet benne. Általában csak a megfelelő ajtót vagy hozzá a kulcsot kell megtalálni, tehát a továbbjutás egyáltalán nem nehéz. Később már tárgyak is kellenek a továbblépéshez, ezeket meg kell találni. Körültekintően járjuk be az erdőket, akkor nem lehet gond a továbbjutásban.

ÉRTÉKELÉS

A Jade Cocoon – annak ellenére, hogy kissé elvont története van – egy elég jó játék. Csupán az a hibája, hogy bárki egy hétvége alatt végigjátszhatja, ugyanis a progi elég könnyű és rövid is. Szerintem inkább azoknak készült, akik még csak most ismerkednek a szerepjátékokkal. Viszont ami profi módon meg van csinálva, az a grafika. A helyszínek gyönyörűek, nagyon jól kidolgozottak, talán még a Final Fantasy VIII-nál is szebbek. A szereplők is egész jól mutatnak, nem szögletesek, és az animációjukkal is elégedett voltam. Az erdők szép nagyok, főleg a játék vége felé – az eleje inkább csak gyakorlás. Ha belejövünk a játékba könnyen végig lehet rajta menni. A zenék a szokásos RPG jellegűek. Ötletes játék tehát ez a Jade Cocoon, igaz lehetne hosszabb is. Most olvastam valahol, hogy PlayStation 2-re már készül a második rész, tehát ez biztatóan hangzik.

Veres Miki

JADE COCOON

CRAVE / GENKI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
(DUAL SHOCK)

✓ ÖTLETES ÉS NAGYON SZÉP
× TÚL RÖVID

82%

ronin blade

A SZAMURÁJ LELKE

A Konami legújabb játéka az ősi tradicionális Japánba kalauzol el minket, amolyan Resident Evil-ös stílusban. Ez elég merész húzás a cég részéről, mert talán a Resident volt az egyetlen olyan játék, amit úgy istenigazából nem mert senki sem lemásolni (mostanában ugyan volt néhány NTSC anyag). Jó-jó, volt néhány próbálkozás, amiben ugyanígy előre letárolt helyszíneken mászkálhattunk poligonokból felépült szereplőkkel (mint pl. a MIB), de mindegyiket sikerült valahol elrontani. De már most az elején elmondom, hogy a Konami-nak nincs miért szégyenkeznie, mert egy nagyon élvezetes, hangulatos, egyedi játékot hoztak össze. Higgyétek el, én aztán tényleg nem bírom a távol-keleten játszódó, hagyományőrző japán játékokat (mint pl.: a Tenchu), de a Ronin Blade-ben és a Shaolin Style-ban is kellemesen csalódnom kellett.



KEZELÉS MEG A TÖBBI

A nyelvválasztás után jön egy rövidebb intro, amiben szinte az összes főellenséggel



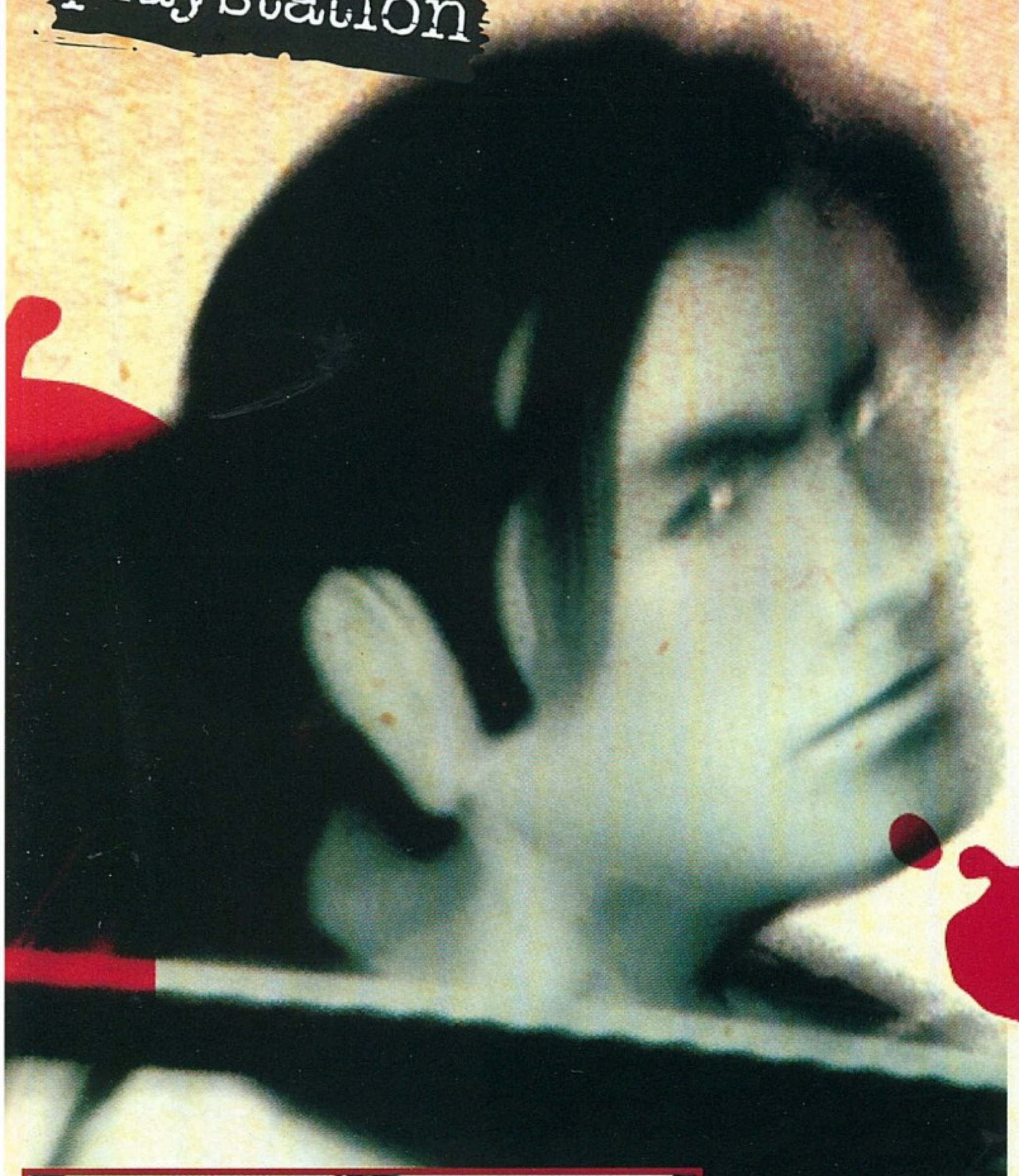
megismerkedhetünk. Mielőtt nekikezdenénk a játéknak, elnézhetünk az options menüpontba is, ahol néhány alapdolgon kívül (hangok, zenék, hangeffektusok) állíthatunk a vér színén, és az irányításon. Ha már nem először feszülünk neki a játéknak, a Load opciónál tölthetjük be az állásunkat. Egyébként játék közben a pályákon elszórtan elhelyezkedő virágoknál tudunk majd menteni, egyszerűen hozzájuk érünk és nyomunk egy Négyzetet. Ha már erről a titokról fellebbentettem a fátylat beszéljünk egy kicsit a játék irányításáról. Lehet játszani sima joy-jal és analóggal is, utóbbi esetben stick nyomásának erőségétől függően fog sétálni vagy futni az emberünk. Ha mezei irányítóval játszunk futni az L1+irányokkal tudunk. A Háromszöggel tudjuk elővenni a fegyverünket, a Négyzettel vizsgálódhatunk, tárgyakat vehetünk fel, illetve ha a kezünkben van a kard ezzel a gombbal kaszabolhatunk is. Az X-et fogjátok a legkevésbé használni, ugyanis ez az ugrás gombja, de a játékban szinte sehol sem lehet hasznát venni. Ami viszont nagyon fontos, az az R1, ezzel tudunk védekezni. Ezt a harcok közben állandóan tartsuk lenyomva, és ha lehet mindig védekezésből támadjunk. A Körrel tudjuk elhasználni az éppen kiválasztott gyógy-cuccunkat (jobb alsó sarokban látható, hogy mi van nálunk). A tárgyak között az L2-vel tudunk válogatni. A legfontosabb viszont, hogy az irányok gyors kétszeri magnyomására az emberünk szökell egyet, ezzel kitérhetünk a legtöbb ütés elől. A Select-tel amúgy el lehet nyomni a sok dumálós részt, ha valakit nem érdekel a történet. A bal felső sarokban van egy vastag zöld csík, ez jelképezi az életerőnket. Alatta szintén van egy csík, ami öt részre van felosztva. Az első négy rövidebb beosztás amolyan Mp-nek felel meg, ahogy haladunk előre és harcolgatunk, úgy fog feltöltődni kék energiával. Az utolsó hosszú meg leginkább egy limithez hasonlítható, azzal arányban fog növekedni, ahány embert a másvilágra küldtünk. Amikor betelik, mindig megtanulunk egy új speciális támadást. Ez kezdetben még gyorsan fog menni, a vége felé pedig iszonyatosan lassan. A már megtanult támadások listáját a start menüben tudjuk megnézni. Elolvashatjuk a nevét, hogy mennyi MP-t használ el (hány kék csíkot), és hogy milyen gombkombinációval tudjuk előhozni. Amúgy itt tájékozódhatunk a karakterünk állapota felől is. Van még egy menü, ezt pedig a Select-tel tudjuk előhozni. Az Items-nél nézhetjük meg, hogy milyen tárgyak és fegyverek vannak nálunk. A Check-kel a kiválasztott dologról kaphatunk bővebb információt. A Use-zal használhatjuk el a gyógynövényeket, de a későbbiekben a kulcsokat is ezzel kell majd használni. Az Equip-pel a fegyverek közül szelektálhatunk, amelyik felett egy kis E betű olvasható, az van éppen használatban. A játék során lehetőségünk lesz majd egy rakat fegyver megszerzésére, ezeket gondosan tanulmányozzuk át és mindig a helyzetnek megfelelővel gyilkolásszunk. A Map a térkép. Ez a rész sokkal jobban volt megcsinálva a japán NTSC verzióban, abban ugyanis ha egy új helyszínre érkeztünk (minden képernyő jelölve volt szürkével) és ahol már voltunk az átváltott fehérre, az európaiban viszont csak azt rajzolja ki a térkép, ahol már jártunk. Ezért nagyobb az esélye annak, hogy kihagyunk valamit. Az options-ben ugyanazokon a beállításokon változtathatunk, mint a főmenüben. Sajnos az európai verzió kicsit lassabb, mint a japán, ezért az elején nehézkesnek fog tűnni a harc – de ez talán csak annak fog feltűnni, aki játszott már mindkét verzióval. Egészen sokféle mozgást lehet előcsalni az emberünkből a Négyzet+irány segítségével. Ezek közül van olyan, ami totál haszontalan, mert mire megcsinálja, már kétszer ránk vertek, de van, amelyik használható – ki kell tapasztalni. Nem is akarom tovább húzni az időt, mert így sem fog kiférni erre a két oldalra a leírás, ezért most gyorsan értékelnék.

93%-OT KÖNNYEDÉN...

A renderelt hátterekkel nincs gond, gyönyörűek, részletesek és nagyon valósághűek, mindig visszaadják a helyszín atmoszféráját. A szereplők jó sok poligonból vannak felépítve, ezért aztán jól is néznek ki. Akárcsak a Shaolin-ban ebben a játékban is remekbe szabott zenéket hallhatunk. A választható két szereplő miatt két különböző szemszögből mehetünk végig a sztorin, ez mindenkép-







pen jót tesz a szavatosságának. Most pedig jöjjön a magánvéleményem, ami miatt sokan követelni fogják, hogy a Martin rúgjon ki (mondjuk, ha ezt a cikket nem fejezem be hétfőig valószínűleg ki is rúg): szerintem ez a játék jobb, mint a Resident 3! Méghozzá azért, mert Resident 3-nak egyszerűen nincs története! Se eleje, se vége, csak rohangálunk a városban, összeszedünk olyan cuccokat, amiket később valahol pont használni tudunk, és ennyi, semmi újítás. Unom már Racoon City-t, meg a zombikat, és azt a béna főellenséget is. Viszont a Ronin Bladenek olyan keletiesen misztikus története van, ami miatt nem tudtam abbahagyni a játékot.

A HÉT SZAMURÁJ (HELYETT EGY)

Alig tértünk vissza a szülőfalunkba, rögtön egy csetepaté kellős közepén találjuk magunkat. Segítsünk a kiscsajnak és vágjunk le néhány rosszfiút. Legnagyobb megdöbbenésünkre a kis fruska nem tart igényt a segítségünkre, úgyhogy vegyünk is tőle érzékeny búcsút. Na ezek után lehet szereplőt választani, én természetesen Kotaro mellett törtem lándzsát így az ő története következik.





ELSŐ FEJEZET: HAZATÉRÉS

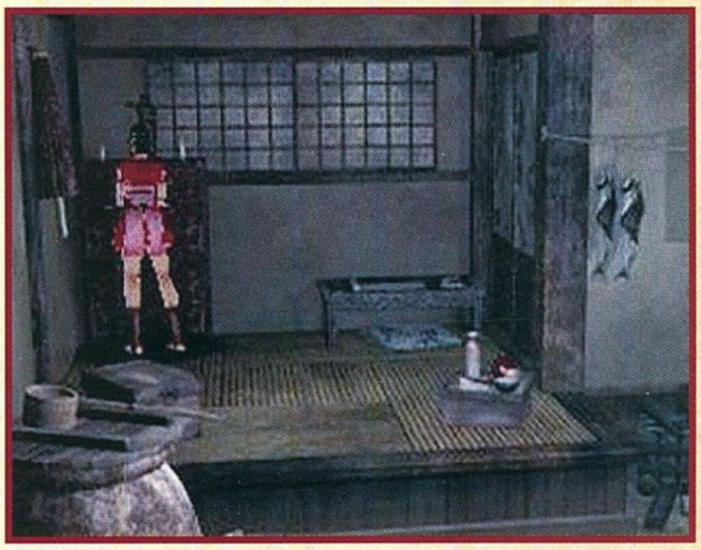
Hősünk hosszú távollét után tér vissza a faluba és meglepődve tapasztalja, hogy igencsak furcsa változások mentek végbe a település életében. Az utcákon Lord Thojo emberei ténferegnek, de mintha nem lennének maguknál – a máskor törvényt képviselő katonák most kérdezősködés nélkül az életünkre törnek. Persze ezt azért ne hagyjuk, kaszaboljuk le őket és haladjunk felfelé néhány képernyőnyit. Az elágazásnál öljük meg a két ellenfelet, majd vegyük fel a három gyógyító növényt (az egyik a kút mellett van, itt található egyébként az első mentési pont is). Menjünk vissza az elágazáshoz, és forduljunk be a szűk sikátorba. Nemsokára egy nagyobb ház bejáratánál találjuk magunkat, tegyük el a kardunkat és menjünk be. Bent találkozni fogunk legjobb gyermekkori barátunkkal Yokinosuke-vel.



Rövid beszélgetés után gyakorolhatunk is vele egy kicsit (befejezni a Select-tel tudjuk). Utána ismét egy rövidebb dumálós rész következik (itt találkozunk először ODA-val is), valamilyen különös oknál fogva le akarnak minket beszélni, hogy meglátogassuk a templomot. Nosza, több sem kell nekünk, első utunk oda vezessen, ehhez azonban át kell haladnunk a falun. Miután elhagytuk a házat, induljunk arra, amerről jöttünk, és útközben verjünk le mindenkit. Valaki tényleg nem akarja, hogy elérjük a célunkat, mert még két katonát is ránk küldenek. Mindegy, gyilkoljuk le őket is, ezek után furcsa dolognak lehetünk szemtanúi. Az egyik holtest felkel és kirókázik magából valami szörnyfélét. Elmélkedésre viszont nincs időnk, mert pár méterre tőlünk egy öregembert molesztál két rizsszalma-kalapos tag. Siessünk a segítségére. Azonban úgy néz ki az öreg sorsa már előre meg volt írva, mert épp hogy elkezd hálálkodni nekünk, amikor valaki hátba szúrja. Küzdjünk meg a gyilkosával is. Folyamatosan védekezve nem lesz gond, amikor pedig a speciális támadását csinálja, mindig térjünk ki előle, így szinte sohasem fog eltalálni. Legyőzése után elvehetjük a kardját, és az öregemberrel is beszélhetünk még egy kicsit. ő ad nekünk egy halott bogarat és arra kér, jutassuk el a kollégájához. Vajon ez mit jelenthet?

MÁSODIK FEJEZET: A REJTÉLY

A faluba visszatérve rögtön összefutunk a csajszival és megtudjuk, hogy Lin-nek hívják. Valamit tud arról, ami a faluban folyik, de egyelőre nem beszél, csak a halott bátyjáról. A térkép alapján nézzünk körbe a faluban és menjünk el minden irányba. Némi harc után egyből gazdagabbak leszünk néhány gyógyító cuccal és legalább egy speciális mozgással. A falusiakkal beszélhetünk is, de mindenképp tegyük el a kardunkat, mert még a végén kinyírjuk őket, és egyből lenullázódik a kék energiánk. Később úgyis lesz még alkalmunk a falusiakat mészárolni, be is fogtok sokallni a dologtól. Ha már jól feltérképeztük a területet, menjünk el balra, amíg egy lépcsőhöz nem jutunk. Itt már lesznek botos ellenfelek, úgyhogy nem árt az előző főellenségtől szerzett kardot használni, mert az a leghosszabb. A lépcső tetején találkozunk Kuzenai-val. Ő is a temetőbe igyekszik, mint mi. Neki csak a mamája van eltemetve, és ma van a halálának az évfordulója. Úgyhogy nem is lehet lebeszélni, arról hogy velünk tartson. Innentől kezdve jönni fog utánunk, a jobb felső sarokban láthatjuk az energiáját. Vigyázzunk rá, mert ha megölik egyből Game Over. (Amúgy a kis parasztok előszeretettel támadgatják.) A templomban fogunk először találkozni ninjákkal is. Vigyázni kell velük, mert állandóan szaltózgatnak és néha még késekkel is dobálóznak. Járjuk be a területet és szedjünk fel minden cuccot, ha mindenhol voltunk két kulcsot is találni fogunk Az egyik helyiségben pedig gyomorforgató látvány fogad minket: egy nagy rakás hulla. A térkép szerint felfelé haladjunk, rövidesen egy lépcsőhöz érünk, aminek a tetején egy zárt ajtó van. Ezt bájos kísérőnk ki is nyitja nekünk, ám ekkor valami elrabolja. Gyerünk hát utána! Némi harc után elérkezünk egy mentési ponthoz, ahol mentsünk is, mert az első igazi főellenséggel fogunk közvetlenül utána összefutni. Elvileg ő volt régen a temető lelkesze, most azonban inkább Góliáthoz hasonlít. Minden vágya, hogy minket is elhelyezhessen egy friss sírgödörben.



Térjünk ki az ütései elől, és amikor lőni vagy fingani akar, akkor támadjunk. Amúgy elég könnyű ellenfél. Miután elpatkolt beszélni fogunk Kuzenai-val, aki felhívja a figyelmünket egy földalatti barlang nyílására, ami a temetőben kezdődik. Persze utána rögtön óva is int minket attól, hogy lemenjünk, mi meg csak azért is lemegyünk.

CSIPI M LEE

(Folytatás a mellékletben)

RONIN BLADE

KONAMI

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)
✓ KIRÁLY HANGULAT ÉS LEBILINCSELŐ TÖRTÉNET
× AZ EURÓPAI VERZIÓ NAGYON LASSÚ EZÉRT NEHÉZKES A HARC, KEVÉS BENNE A LOGIKAI RÉSZ

92%

Egyes szoftvercégek abból élnek, hogy mások ötleteit lopják – és ezzel valószínűleg senkinek sem mondtam újat. A '97-ben megjelent Overblood ennek iskolapéldája volt: a legtöbben csupán egy Resident Evil utánzataként tartották számon. Külső kameranézetekből irányítható hős, zombikkal benépesített helyszínek: le se lehetett volna tagadni. Kár, hogy közel sem volt olyan rémisztő, mint a Capcom klasszikusa, úgyhogy nem lett túl sikeres. Pedig nekem amúgy nagyon tetszett. Mert ugyan valóban nem volt horrorjáték, viszont sci-finek zseniális volt. Engem abszolúte nem zavart, hogy lopott ötletekből gazdálkodtak az alkotók – miért is zavart volna, ha egyszer jól alkalmazták őket. Sőt, reméltem, hogy még a folytatás is ezen a megkezdett ösvényen halad tovább. Szóltam is előre a Martinnak, hogy majd a második rész tesztelését is szívesen vállalom. Ám sajnos most azt kell mondjam, hogy a szívesen vállalt feladatból csak nyűg lett...

ÚJABB MÁSOLAT

Az Overblood 2 megint csak koppintások tömkelege, csakhogy most nem annyira a Residen Evilt, hanem inkább a Final Fantasy VII-et vették etalonul. A pre-renderelt introból mindjárt erről bizonyosodhatunk meg: tipikusan Final Fantasy stílusú zenére egy agyoniparosodott





városról, gigantikus létesítményekről, hatalmas robbanásokról, és egy léghajóról villannak be képek. Majd bejön a főmenü, s elindítjuk a játékot. A prológus továbbra is CG animáció formájában pereg le, melyben egy csinos nyomozónőt láthatunk elmélkedni, aki épp egy szakállas fickó követésével van megbízva. A hajó hamarosan leszáll, s ezzel már indul is a játék, s a repülőtéren megismerkedhetünk leendő főhősünkkel, aki szintén ekkor érkezik. A déja vu érzésünk pedig egyre csak erősödik, hiszen egy hosszú, szőke tincsekkel megáldott fazon lépked elő, akit tulajdonképpen akár úgy is hívhatnának, hogy Cloud. Még abban is sikerült leutánozni a FFVII-et, hogy a karakterek elég durva kidolgozásúak. Sőt, e tekintetben talán túlságosan is buzgók voltak az alkotók, ugyanis én inkább már rusnyának mondanám a grafikát. Rögtön a repülőtér aulájában feltűnhet: az arctalan szereplőink pár tucat "sima" flat shaded poligonból állnak – a névtelen járókelők között pedig akad néhány extrémen ócska külsejű is.

A játékban két féle helyszínen fordulhatunk meg: a játék színhelyéül szolgáló város aprólékosan megtervezett pre-renderelt állóképekből tevődik össze, míg az akciórészek általában real time 3D-s terepen játszódnak, csakúgy mint az előző részben.

A VÁROSI LEVEGŐ SZABADDÁ TESZ

Mint látható, a prológus elég rövid, tehát a történet – csakúgy mint korábban – folyamatosan alakul ki. Hogy azért valami ízelítőt nyújtsak belőle, megpróbálom összefoglalni a lényeget. 2115 karácsonyához közeledünk. A Föld egy iszonyú katasztrófán van túl: 2045-ben a légkör hőmérséklete hirtelen drasztikusan emelkedni kezdett, minek következtében a bolygó lakósságának ötöde elpusztult. Szerencsére azonban a tudomány gyorsan az emberiség segítségére sietett: azóta folyamatosan ún. klíma tornyok gondoskodnak az atmoszféra hűtéséről. Az egyik ilyen klímatorony, a 87-es számú tövében egy gigantikus város jött létre. Minthogy az emberek élvezik a tiszta környezetet, a friss oxigént, immár New Yorkon is túlnőtt East Edge City. Ez a város lett a nemzetközileg megválasztott Földre Felügyelő Bizottság székhelye is, szóval a hatalom és a pénz is ezen az egy helyen összpontosul. Akik szerencsét akarnak próbálni, mind East Edgbe utaznak. Hősünk, Acarno is ezzel a szándékkal érkezik: híres "Junk Blade" versenyző akar lenni – ez ugyanis jelenleg a legnépszerűbb technikai sport. Ám a sorsa másképp alakul. Történetesen ugyanazzal a hajóval érkezik a városba egy titokzatos öregember, Velter Curtis is, nyomában egy fiatal rendőrnővel, Chris Rernbeckerrel. Acarno az aulában beszédbe elegyedik az öreggel, s amikor az megérinti őt, egy különös víziója támad: előre látja, amint új ismerősét könyörtelenül lelövi valaki. S alighogy befejezik a beszélgetést, úgy tűnik, a látomás valóra is válik. Egy robosztus alak lép ki az egyik oszlop mögül, s egy fegyvert szegez Velterre. Hősünk azonban természetesen közbeavatkozik. Ekkor meglepő fordulatot vesz a küzdelem: az óriás bedühödik, s elkezd átalakulni. Abnormális karokat növeszt, s hihetetlen erővel löki el mind Acarnot, mind Christ, akik segíteni próbálnak, az öreget pedig fojtogatni kezdi. Utóbbinak azonban még van arra ideje, hogy átadjon egy bizonyos kapszulát hősünknek, ami állítólag rendkívül érdekes információkat tartalmaz. Acarno néhány szinttel lejjebb menekül, ahonnan azonban nincs tovább út. A kutyaszorítóban kockázatos dologra vállalkozik: kilövi az üveget, és leveti magát a tengerbe...



Noha itt már rég mi irányítjuk az emberünket, tulajdonképpen ez még mindig csak a bevezetés. Kimászunk a vízből, meghallgatjuk az üzenetet, ami azonban a nedvesség miatt lejátszhatatlan. Csak egy szót hallani tisztán: Dina. Talán ennek a Dinának kell elvinni a kapszulát? Amint felmegyünk a mólóktól a városba, rájöhetünk, hogy valójában "D-NA" akar az lenni: egy bárnak a neve. A bárban aztán az első epizód kedvelői már egy ismerős pofát láthatnak: Raz áll a pult mögött, aki ugyebár a korábbi klón-históriában már azt se tudta, hogy fiú-e vagy lány – vagy legalábbis hogy klón-e, avagy eredeti. Raz eleinte bizalmatlan Acarnoval, viszont a kapszula meghallgatása után (úgy tűnik, időközben kiszáradt) egy munkát ajánl. Ez lesz az első küldetésünk: be kell hatolnunk az egyik szigorúan őrzött klíma toronyba, s el kell onnan lopnunk egy térképet. S hogy mihez kell a térkép? Raz – ha még valaki nem ismerné – voltaképpen egy tudós. Csak egy baj van: még mindig nem emlékszik, hogy min dolgozott

CYBER ADVENTURE





abban a laboratóriumban, amihez olyan kellemetlen emlékek fűzik. Csak abban biztos, hogy valami nagyon piszkos ügyről van szó, és hogy a kormány keze is benne van. A térkép ahhoz kell, hogy be tudjunk majd törni a Pagodába, abba az épületbe, ahol az összes tudományos információt tárolják...

LASSSÚÚÚ!

Bár van bőven computer animáció is, a fenti cselekmény általában a játék engine-jével készült képsorokon pereg le. Igaz, a "lepergés" talán egy kicsit erős kifejezés, inkább mondjuk úgy: lecsordogál. Hát igen: ez a játék bizony elég lassú. Hihetetlenül lassú! Akik már hozzászoktak a Resident Evil féle filmszerű jelenetekhez, elunják az életüket is az Overblood 2 alatt. Úgy mozognak a figurák a bejátszásokon, mintha mindegyikük egy doboz nyugtatót vett volna be. Ráadásul minden párbeszéd iszonyúan bő lére van eresztve. S nem elég, hogy sokat dumálnak, de oly alaposan megrágnak minden szót, olyan jelentőségteljes hatásszüneteket tartanak, hogy mire befejeznek egy mondatot, már nem is emlékszünk, miről volt szó az elején. És még csak tovább se lehet nyomni a sok hülye pofizást.

Fogódzkodjatok meg, mert egyáltalán nem vicc: negyven perc, amíg elérünk oda, hogy elkezdhetjük az első küldetést! De úgy negyven perc, ha már tudjuk, mit kell csinálni, és mondjuk nem állunk neki a városban csavarogni.

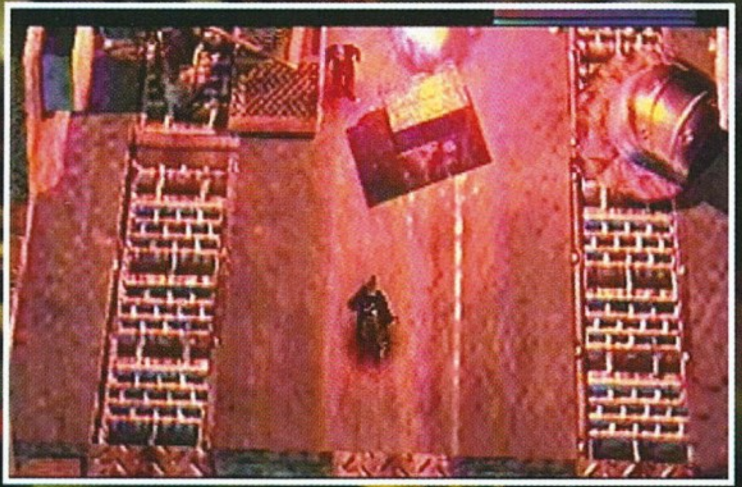
ACARNO TUDÁSA

Szóval az Overblood 2 egy egészen sajátságos játék. Mintha felcserélődtek volna az arányok. A program szépen elvan magában a történetmeséléssel, s néha – egy-egy közjáték erejéig – hajlandó átadni az irányítást. A kis "intermezzók" játékmenete amúgy most is a Resident Evilhez hasonlító, de van benne egy árnyalatnyi Tomb Raider is – gondolok itt a sok ládamászásra. Az irányító négy akciógombjával négy dolgot tudunk tenni: futni, ugrani(mászni), működtetni dolgokat, és végül használni valamilyen nálunk lévő tárgyat. (A felső L/R gombokkal a kamerát állítgathatjuk.) A háromszöggel behívható tárgylistánkon a következő témakörök közül választhatunk: felszerelés, gyógyítás, fegyver, lőszer, bomba, ruházat, lábbeli, egyéb. A lángszórót vagy a búvárruhát ezek alapján gondolom világos, hol kell keresni, ezért csak a felszerelésekre és az egyebekre térnék ki külön. A felszerelésnél olyan tárgyak vannak, amik bármikor kellhetnek az akció során, míg az egyebek között csupán kulcsok meg értéktárgyak vannak. A legfontosabb felszerelési tárgyunk a diktafonunk: ezzel menthetünk/tölthetünk állást. Nem kevésbé jelentős a walkietalkie, amit azonban majd csak a második küldetésnél kapunk meg. A rádióval a szereplőink között válthatunk - a Raz vezetése alatt álló akciócsoport tehát majd csak a második küldetésnél kovácsolódik össze. Három figurát lehet irányítani: Acarnon kívül Christ, és egy újabb tudóst, Navarrot.



A játékban összesen hét küldetést kell teljesíteni, s ez a rizsával együtt 2 CD-n terül el. Az akciórészek elég rövidek, s a pályák nem túl nagyok, viszont a játék becsületéül legyen mondva, hogy elég egyediek a feladatok. Víz alatt úszkálhatunk, hatalmas tartályokat, kapukat robbantgathatunk, futószalagokon, fogaskerekeken utazhatunk, nem is szólva az olyan speciális tárgyak alkalmazásáról, mint a kampó-pisztoly. Na jó, az talán nem is annyira speciális, viszont a gravitáció kontrolláló, vagy a fagyasztó/hevítő pakk elég eredeti. A gravitáció módosíthatóságáról sosem szabad megfeledkeznünk. Amikor előleget kapunk Raztól, az első dolgunk az, hogy megvesszük a szerkezetet, amitől magasugróbajnokokká válunk. Az említett pakkok pedig a halmazállapotok megváltoztatásához használandók. Ha vizes dokkból szárazdokkot akarunk csinálni, csak be kell dobni a medencébe egy hevítő pakkot. Ha meg túl forró a láva, vagy nem tudunk elég magasra ugrani a vízből, hát elő a fagyasztó pakkal. (A forróságtól és az elektromosságtól való védekezéshez amúgy különböző védőruhákat és csizmákat húzhatunk fel – de annak ugyebár külön címkéje van.)





Küzdeni is okosan kell. Vannak például őrrobotok, amelyek egy fénnyalábot vetítenek maguk elé: velük nem is érdemes foglalkoznunk. Ha kikerüljük a fényt, elsétálhatunk mellettük.

Különösen tetszett, hogy még a főgonoszoknál is néha trükközni kell. Van például egy sérthetetlen páncélos pók, ami egy vízérből mászik ki. Amikor egy halálozás után már tudtam, mire számíthatok, bedobtam a vízbe egy fagyasztó pakkot, és meglepetésemre még működött is a dolog – ezzel le is volt tudva a rusnyaság.

A halálozást amúgy emberségesen oldották meg. Onnan folytathatjuk, ahol legutóbb betoppantunk az adott helyszínre, tehát az állástöltést csak minimális mértékben kell igénybe vennünk.

HÁT EZ SEM LESZ TOPLISTA VEZETŐ...

Az Overblood 2 számomra meglehetősen erőltetettnek tűnt. A történet ezúttal is elég érdekes, ám a kivitelezés roppant gyermeteg. Például van több irányítható szereplő, amitől ugyan több szálon futhat a cselekmény, de gyakorlati haszna nincs. Mert hát egyikük sem tud többet, mint a másikuk – jobbára mindegy, hogy melyik helyre kivel megyünk. Sőt, ami rendkívül furcsa: ugyanaz a tárgylista tartozik mindenkihez. Felveszek mondjuk egy lézerkardot Acarnoval, s Navarro főellenségét küzdöm le vele – holott ő voltaképpen az épület egy teljesen más szektorában tartózkodik.

Grafikailag sem túl kiforrott az anyag. A kamera a legcsekélyebb ellenállás nélkül keresztülszalad a falakon, s az külön "jó móka", amikor a szóban forgó fal még csak el sem tűnik – azaz takarja az emberünket... Amúgy meg minden olyan rohadt sötét. Még szerencse, hogy a felvehető tárgyaknál mindig feltűnően villog egy kis fény, különben nemigen lehetne megtalálni bármit is.

Mostanában rengeteg jól megrendezett kaland- vagy akciójáték, úgyhogy a "jól megrendezett" minősítés sokszor már nem is elég kifejező. Ezúttal azonban a "pocsékul megrendezett" kifejezést nem tartom elég erősnek. Egyes karakterek animációjánál mintha arra törekedtek volna, hogy minél hülyébben nézzen ki. Nem is tudom, hogy lehet-e egyáltalán rendezésről beszélni.

V.Z.



OVERBLOOD 2

RIVERHILL SOFTWARE

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
1 MEMÓRIABLOKK
ANALÓG IRÁNYÍTÓ (DUAL SHOCK)

✓ KIS FFVII BEÜTÉS ÉS EGY CSIPETNYI RESIDENT EVIL AKCIÓ
× NYÖGVE NYELŐS TÖRTÉNETMESÉLÉS

58%



RESIDENT EVIL 2

Azt hiszem, elkezdek hinni a csodákban. Ha annak idején, amikor kijött a Resident Evil 2 Playstationre, azt mondta volna valaki, hogy ugyanezt megcsinálják N64-en is, akkor az illetőt valószínűleg elküldtem volna melegebb éghajlatra. Emlékszem: a fejlesztés hivatalos bejelentése után is még kétkedve fogadtam a hírt – úgy gondoltam, nyilván csak valamilyen speciális, úgymond "lebutított" verzió lesz majd. Aztán amikor már külföldi előzeteseket lehetett olvasni a játékról, meglepetésemre full motion videókról volt bennük szó! Ám továbbra is azt mondtam: hiszem, ha látom. Most pedig itt van a játék, és nem győzök ámuldozni. Minden előzetes hír igaznak bizonyult! Valóban teljes, full motion videók alkotják a bevezetést és a közjátékokat – és ez utóbbiakból bizony nincs kevés. Valóban végig "beszél" a játék, csakúgy, mint a Playstation verzió. Továbbá valóban még fejlesztettek is a grafikán, hiszen a játék használja a Nintendo 4MB-os memória pakját.



Az N64 verzió kétségtelenül a legjobb az összes közül, aki tehát még sem Playstationön, sem PC-n nem játszott a játékkal, az bátran nekivághat. Igen, ez a helyes szó: "bátran", hiszen a Resident Evil sorozat a kőkemény horror műfajba tartozik. A George Romero féle Élőhalottak Éjszakája ihlette a játékot: az a film, amelyik megismertette a világgal, milyen érzés bezárva lenni egy házba, miközben friss húsra kiéhezett zombik dörömbölnek az ajtón.

Ami nagyon dicséretes és egy Nintendo játék esetében ráadásul rendkívül meglepő: a konverzió cenzúrázatlan! Persze ezúttal sem feledkeztek meg a galamblelkűekről, úgyhogy a nehézség meghatározásán túl állítgathatjuk az erőszakosság szintjét, meg a vér színét is megváltoztathatjuk, de ha előbbit maximumra, az utóbbit pedig vörösre rakjuk, ugyanabban a horrorban lehet osztályrészünk, mint az egyéb verzióknál.

A SZTORI

A Resident Evil 2 annyiban még rémisztőbb is Romero klasszikus filmeposzánál, hogy racionális magyarázata van a zombik keletkezésének. Az első Resident Evil arról szólt, hogy egy Raccoon City nevű városka határában élőhalottak leptek el egy villát és annak környékét, mire egy különleges kommandót küldtek az események kivizsgálására. A kommandó legénysége nagyrészt odaveszett, ám Chris Redfield és Jill Valentine (a két korábbi választható főhős) végül pontot tett az ügy végére, melyben – mint kiderült – egy titkos biológiai fegyvert fejlesztő cég volt a felelős. Persze ahogy lenni szokott: a kényes ügyet felsőbb körökben eltussolták, s a cég továbbműködött.

A második részben hasonló az alapszituáció – csak most már az egész várost ellepték a zombik. Leendő főhőseink gyanútlanul érkeznek a helyszínre – merthogy az első részhez hasonlóan a Resident Evil 2-ben is két szereplő közül lehet választani. Leon S. Kennedy közrendőr éppen az első munkanapját kezdené meg a városban, míg Claire Redfield azért vetődik az isten háta mögötti helyre, mert bátyja, Chris eltűnése miatt folytat magánnyomozást. Miután ráébrednek, hogy a városban egyetlen normális ember sincs, véletlenül találkoznak, és együtt próbálnak meg elmenekülni az őrületből. Leon elcsór egy rendőrjárgányt, ám nem messzire jutnak vele, mert egy megfertőződött helyi lakos bukkan elő a hátsó ülésről, slusszpoénként pedig egy "zombifikálódó" kamionos rohan beléjük. A látványos akciójelenetet követően hőseink ott állnak egy útkereszteződés két oldalán, s egy lángoló roncs választja el őket. Nincs más választásuk: külön-külön kell boldogulniuk.

A RESIDENT EVIL VILÁGA

Most pedig azok figyeljenek, akik még egyáltalán nem ismerik a játékot! A Resident Evil 2 egy olyan kalandjáték, amilyenhez Nintendo-tulajdonosnak még nem lehetett szerencséje. A maximális élethűség érdekében ugyanis nem poligonokból épül fel a terep, hanem prerenderelt (előre generált) háttereken barangolhatunk. Az eltárolt grafikák értelemszerűen sok memóriát igényelnek, ezért is van az, hogy ez a játékstílus inkább csak CD-n volt jellemző.



Az egészet úgy kell elképzelni, mintha egy filmet látnánk magunk előtt: rögzített kameraállások mutatják a terepet, s amikor az egyik kamera látóteréből kisétálunk, a program automatikusan átvált a következőre. Az irányítás szempontjából ez egy kicsit körülményes, de idővel megszokható. Főként hogy Nintendo analóg irányítója jól beválik, meg amúgy a játék kettes epizódjában már jobban odafigyeltek a játszhatóságra. Mármint gondolok itt a lövöldözésekre, melyeknél sokat besegít a gép: csak nagyjából kell célra tartani a fegyvert.

A fegyvereinket, illetve a játék során összeszedett dolgokat a tárgylistánkban találhatjuk meg, melyet a Start lenyomásával hívhatunk be. Ott láthatjuk egyébként az egészségi állapotunkat is.

Egyszerre nyolc tárgy lehet nálunk, melyek mindegyikével három dolgot tehetünk: használhatjuk (Use/Equip), avagy megvizsgálhatjuk őket (Check), és kombinálhatjuk egyiküket a másikukkal (Combine). Közülük az Equip parancs a fegyverekre vonatkozik, amit azért említek külön, mert ha egy fegyvert akkor akarunk használni, amikor már elő van véve (külön ablak mutatja, mi van a kezünkben), akkor a program úgy veszi, mintha el akarnánk rakni!

Fegyvereken és lőszereken kívül különböző kulcsokat és egyéb használati tárgyakat találhatunk, továbbá feljegyzéseket, dokumentumokat rakhatunk el, melyekből a szövevényes történet homályos pontjaira derül fény, illetve némelyik papír útmutatóként is szolgál. Sokat segítenek a térképek is. A térképeket, illetve az iratokat a tárgylistánknál nézhetjük meg: külön van egy "Map" és egy "File" opció.

A kulcsokat automatikusan használják hőseink – no persze csak ha a kulcsaink közül valamelyik beleillik az adott zárba. Helytakarékosság szempontjából nagy segítség a program





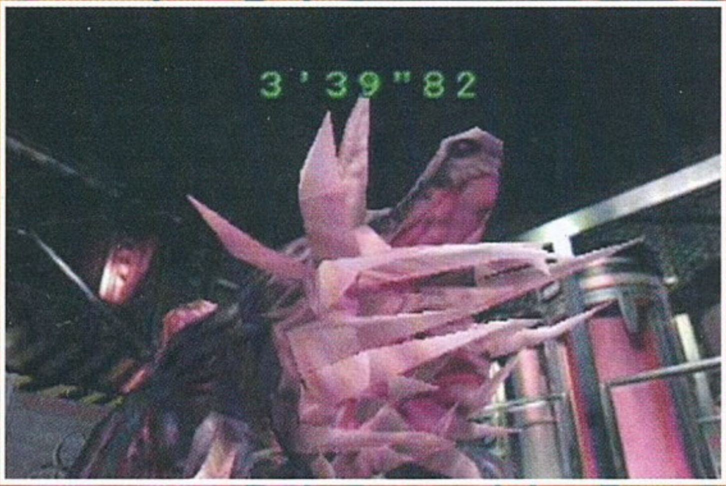
részéről, hogy ha egy kulcsra már nincs többé szükség, akkor automatikusan rákérdez, eldobjuk-e.

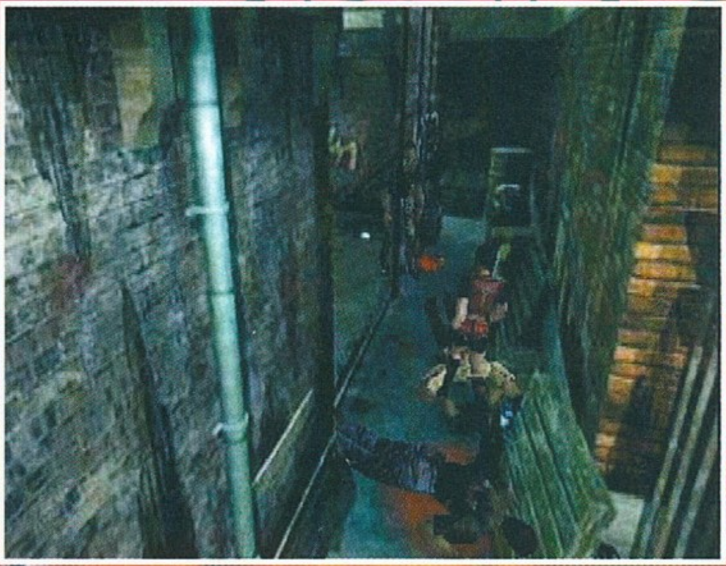
A szerencsés túléléshez két dolog gyűjtése különösen nélkülözhetetlen: a festékszalagoké, melyek révén az írógépeknél állást menthetünk, és a növényeké, melyekkel pedig gyógyíthatjuk magunkat. Gyógynövényből három típus van. A zöldekkel az egészségi szintünket javíthatjuk, a kékek ellenszérumként szolgálnak mérgezés esetén, végül a pirosakkal pedig növelhetjük a gyógyerő hatásfokát. A zöld növényeket azonban nem csak a pirosakkal érdemes mixelni: ha kevés a hely, egymással is keverhetjük őket – viszont úgy csak egy "sima" dupla adagot kapunk. Mint látható, a mixeléshez kell tehát a Combine parancs, ami azonban a fegyvereink újratöltésénél sem jön rosszul. A tárgylista behívásával ugyanis leállítjuk az időt, míg ha megvárjuk, míg hősünk (amúgy automatikusan) valós időben táraz újra, addig lehet, hogy a szünetet kihasználva nekünk esik egy fenevad.

Bizony fenevadakkal kell leszámolnunk: ahogy haladunk a fertőzés gócpontja felé, a vánszorgó zombikat egyre gyorsabb és vadabb mutánsok váltják fel. Szerencsére viszont bővíthetjük a fegyverarzenálunkat. A védelmünkre kelő boltos hullájától mindjárt a játék elején beszerezhetünk egy shotgunt, illetve Claire esetében egy nyílpuskát (merthogy szereplőnként nem csak hogy másképp alakul a történet, és más tárgyakat használhatunk, de a fegyverek is eltérőek). Van még továbbá Magnum, gránátvető, lángszóró (hogy csak a legfontosabbakat említsem), s bizonyos fegyvereket még "tuningolhatunk" is.

Nyolc tárgy persze kutyafüle: az igen hosszú kaland során természetesen nem minden fér el a "zsebünkben". Hogy ne kelljen mindent magunkkal hurcolászni, a játék készítői azt találták ki, hogy bizonyos időközönként (az egyszerűség kedvéért általában az írógépek közelében) ládákat helyeztek el, melyekbe kibepakolhatunk. A ládákban az a jó, hogy összeköttetésben vannak egymással, vagyis voltaképpen csupán egy ládáról van szó, ami több helyen is jelen van.







A TELJES TÖRTÉNET

Maga a történet teljesen megegyezik a Playstation verzióval, szóval elakadási problémák orvoslására tudom javasolni Martin leírását a Konzol hatodik számában. Fantasztikus, hogy a kártyára ráfért mind a két szereplő, hiszen mindkettőjüknek van egy úgynevezett "B" küldetése is. Ez azt jelenti, hogy amikor az egyikükkel végigjátsszuk a kalandot, akkor valójában még nincs vége a megpróbáltatásoknak! Utána – mintegy visszaugorva az időben – foglalkoznunk kell a kamion túloldalán rekedt hőssel is, vagyis a kamion túloldaláról indul a másik karakter "B" küldetése. A "B" küldetésben egyes tárgyak máshol lesznek, és újabb részleteknek lehetünk szemtanúi. Az "A" útvonalon például csak azt láthatjuk, hogy egy helikopter lángol a rendőrőrs épületébe becsapódva, míg a "B" sztorinál szemtanúi lehetünk magának a balesetnek is. Minthogy mindkét szereplő nem nyírhatja ki ugyanazt a főgonoszt, a főellenség személye is megváltozik, és természetesesen egy jóval keményebb szörnnyel kell szembenéznünk. Aztán amikor a két különböző cselekményszál a történet legvégén egyesül (magyarul amikor végeztünk az egyik szereplő "A" sztorijával, plusz a másik szereplő "B" variánsa is lepergett), csak akkor jön a teljes végkifejlet! Matematikailag összegezve: a játékot tehát legalább négyszer érdemes végigjátszani. Persze a vérbeli rajongók nyilván túl is tesznek ezen a számon, hiszen a küldetések végén az eltelt időt, és a mentések számát figyelembe véve a program értékeli a teljesítményünket. Meg aztán ha hihetünk a készítőknek (azért fogalmazok így, mert ezt nem teszteltem le), a későbbi újrajátszásoknál még azzal is szórakoztat minket a játék, hogy a felvehető tárgyakat véletlenszerűen kiválasztott helyeken jeleníti meg.

A LEHETETLENT VITTÉK VÉGBE

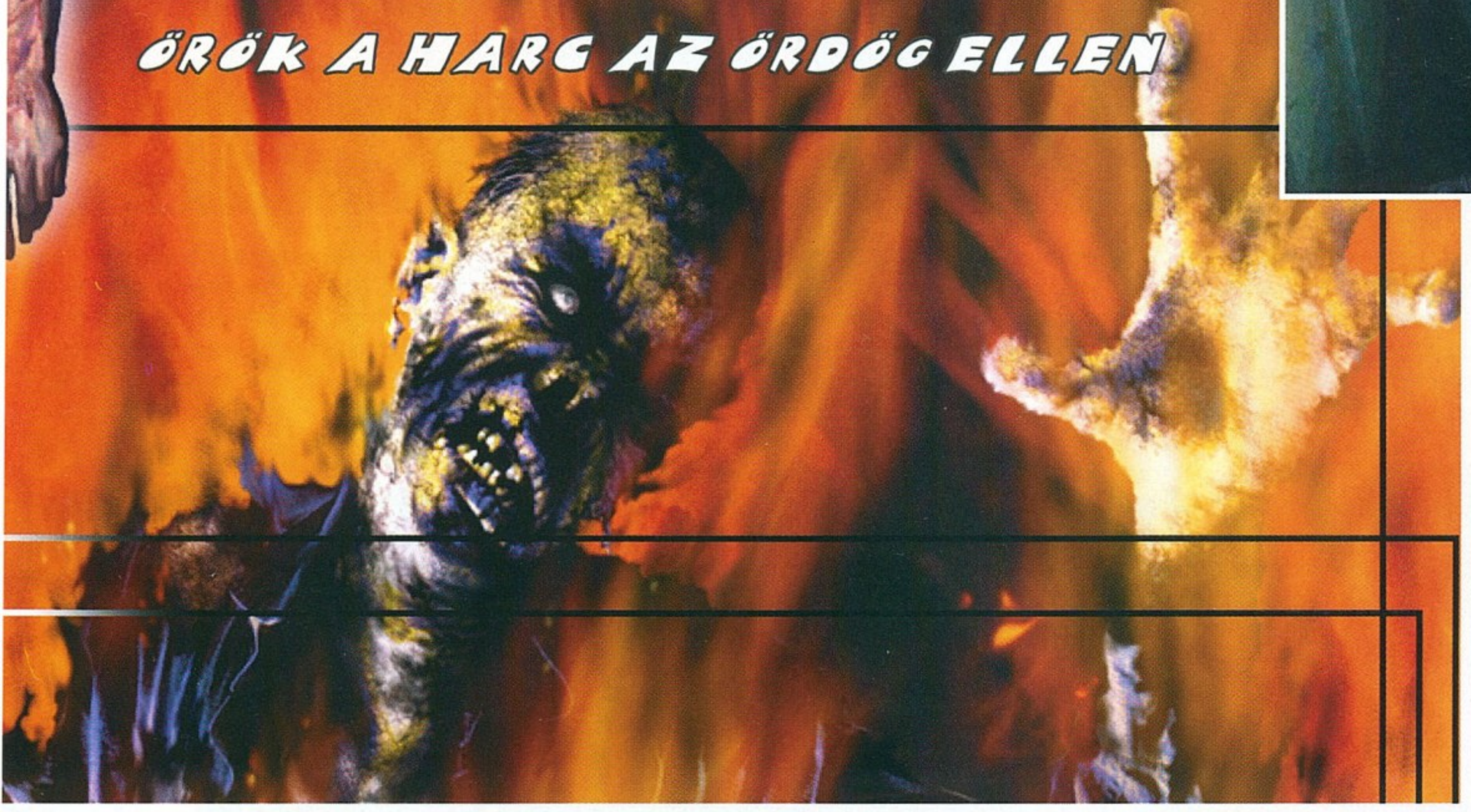
Ahogy már futólag említettem, a játék grafikája még szebb is, mint Playstationön. Nem csak az N64 filterezési képességét használták ki (azaz eltűntek a látható texelek a karakterekről), hanem a 4MB-os bővítő révén még magas felbontást is alkalmaztak. A real-time fény/árnyékeffektek pedig a "régi fényükben" pompáznak, miként a nagyon szép animációk is. A zombik minden egyes lövésünktől frankón megtántorodnak. Külön poén, amikor ellökjük őket: ha ugyanis sokan tömörülnek egymás mellett, fellökik egymást is. Erről jut eszembe: a boltos fegyverének megszerzésekor talán az a legtakarékosabb megoldás, ha hagyjuk magunkat megharapni. Mert ha történetesen a harapás előtt megfelelően helyezkedtünk, hősünk úgy löki el magától a zombit, hogy az leteríti az összes többit, s szabad lesz az út a boltos hullájához – s lőszerhasználat nélkül, mindössze egy kis sérülés árán juthatunk a shotgunhoz.

Hát egy biztos: a Capcom nem spórolt az anyaggal. Ahogy kézbe vesszük, már csak fizikailag is egy elég súlyos darab a Resident Evil 2 kártyája. Más, sehonnani fejlesztőkkel ellentétben még arra is gondoltak, hogy a játékhoz ne kelljen memóriakártya. Ráadásul nem kevesebb, mint 15 állás fér a beépített eepromra.

Pedig az, hogy az FMV "filmek" benne vannak a játékban, már önmagában is csoda. Igaz, nem olyan tökéletes a kép, mint Playstationön, viszont állítom, hogy van olyan, mint a PC verzióban – s itt nem akadozik holmi CD-ROM problémák miatt. A hátborzongató atmoszférát megteremtő zenei betéteken szerencsére semmit sem változtattak. Csak a hanghatásokon módosítottak, mert azok még jobbak lettek! Surroundban szól minden. Legfeljebb a videók alatti audio lett egy kicsit gyengébb. A drasztikus tömörítésnek köszönhetően sajnos kissé sajátos visszhangot kaptak a beszélgetések. Nagyjából olyan a hatás, mintha a szinkronszínészek egy poharat tartottak volna a szájuk elé. Aki viszont ezt a játék szemére meri vetni, az nincs tisztában vele, mit vittek véghez a fejlesztők. Playstationön és PC-n ugyebár 2db CD-n volt a játék! Most pedig az egész elfért egyetlen kártyán. Jó, hogy az 512Mbites kártya a legnagyobb, amit N64-re készíteni lehet, de az 512Mbit akkor is csak 64Mbyte. 2CD tartalma lett besűrítve ekkora memóriaterületre! S tették mindezt úgy, hogy magán a játékon még csiszoltak is. Nem tudok mást mondani: hihetetlen, s mégis igaz!

V.Z.





RESIDENT EVIL 2

CAPCOM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
RUMBLE PAK
EXTANSION PAK
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA

✓ 2 CD-NYI HORROR ÉS BORZALOM EGY KÁRTYÁBA TÖMÖRÍTVE!

× A JÁTÉK MÁR PLAYSTATIONÖN IS TÖKÉLETES VOLT - MI HIBÁT LEHETNE TEHÁT TALÁLNI EGY FELTURBÓZOTT VERZIÓBAN?

98%

ARMORINES

A BÜDÖSBOGÁR ÍRTÓ BRIGÁD BOSSZÚJA!

ÁLLJ BE KÖZÉNK, ÉS ÁLLAMPOLGÁRSÁGOT KAPSZ

A szövetségnek szüksége van rád! Csillagközi invázió veszélyezteti az emberiség jövőjét! Eljött a harmadik évezred, és vele együtt, amitől mindig is féltünk. A Földet távoli galaxisból érkező hatalmas undorító rovarok támadták meg, amelyek egyetlen célja az emberiség kipusztítása. És ha nem segítesz te is, könnyen megvalósíthatják céljukat!

Akár így is kezdődhetne az ACCLAIM legújabb Nintendo 64-es játéka az ARMORINES: PROJECT S.W.A.R.M. A készítői le sem tagadhatnák, hogy az egész játék a STARSHIP TROOPERS-re épül, ami végül is szerintem nem baj, nekem ugyanis tetszett a film. A történet szerint a bogarak ellepik az egész földet, és ahol a helyi rendfenntartó szervek nem tudnak megbirkózni az invázióval, ott lépnek akcióba a speciálisan kiképzett ARMORINES-ok, azaz mi. Maga a játék egy "ego shooter", azaz egy belső nézetből játszódó lövöldözős-mászkálós játék, mint mondjuk a Goldeneye vagy, hogy az Acclaim-nál maradjunk a Turok sorozat, aminek szerintem fel is használták a grafikus motorját. Összesen háromféleképpen vághatunk neki a mészárlásnak.



EGY BOGÁR ÉLETE

Single: Ez a sima egyjátékos mód. Kezdéskor két különböző nemű karakter közül választhatunk (ha már úgyis egyenjogúság van), ki kell próbálni mindkettőt, aztán majd eldől, kinek melyik szereplő speciális fegyverei illetve alapfegyverei jönnek be. (Aki mondjuk előnyben részesíti a rakétavetőt, biztos nem fogja a csajszít választani) Ezek után egy gyors eligazításon veszünk részt, és már láthatjuk is, ahogy ledob minket egy csapatszállító a kijelölt területre, ami lehet a világ bármely része: Szibériától kezdve Dél Amerikáig. Emberünk irányítása nagyjából megegyezik a Turokban megszokott irányítással, azaz a C gombokkal haladhatunk és oldalazhatunk, az analóg stickkel pedig nézelődhetünk. A Z a ravasz, tehát ezzel lövöldözhetsz, mint egy ámokfutó, az L-lel pedig a magasságkülönbségeket győzheted le, ez ugyanis az ugrásgomb. Egyedül a fegyverváltást rontották el, de azt nagyon!





Menet közben ugyanis nem lehet a fegyverek között szelektálni, hanem meg kell állni és az A gomb folyamatos nyomva tartása mellett az analóg joy-jal kell keresgélni, és ez is olyan bután lett megoldva, hogy ha speciális fegyvert akarsz keresni, akkor felfelé kell nyomogatni a joyt, ha rakétavetőt, akkor meg balra stb. Ezzel szórakozni persze akkor a legkirályabb, amikor épp négy óriásrovar elől menekülsz. Hogy őszinte legyek a fegyverek elég gyengére sikerültek, alapban a kezünkre szerelt lézerágyút kell használni (vagy a rakétavetőt) és pályáktól függően lehet majd különböző fegyvereket felszedni. Amúgy elég kevés fegyvert lehet felszedni a játékban, plusz lesz még egy-két detonátor, meg csaligránát, ja és Half Life módra lehet majd szerezni az idegenektől is egy fegyvert. A legtöbbjük viszont gyenge egylövetű fegyver, amikkel – főleg ha nincs bekapcsolva az automata célzás – elég nehéz eltalálni a bogarakat. Sokkal jobb lett volna a futurisztikus lézerfegyverek helyett mondjuk egy tuningolt RCP, vagy a filmben is látható sorozatfegyverek közül valamelyik, azokkal aztán lehetne mészárolni. Így azonban – minekután a legtöbb rovarnak mindig több lövés kell, hogy kifeküdjön – a játék nagy része abból fog állni, hogy hátrálva próbálod meg őket eltrafálni, ami mondjuk egy nyílt terepen még be is jöhet, de egy alagútrendszerben vagy egy szakadék szélén már kevesebb sikerrel kecsegtet. Visszatérve még az irányításra a D-paden a bal iránnyal lehet lecsukni a sisakot, ilyenkor az R folyamatos nyomva tartása mellett az előre-hátra C-vel lehet minimálisan zoomolni (akárcsak a Turok 2-ben), a nagy köd miatt azonban nem fogod sok hasznát venni. Egyébként ötféle irányítás közül választhatsz, de én nem ajánlom, hogy az alapon változtass, mert akkor fognak ám csak összekeveredni a dolgok! Amúgy magáról az irányításról annyit mindenképpen el kell még mondani, hogy elég lassan fordul az emberünk bármely irányba is, ez már csak azért is gond, mert a bogarak viszont iszonyatosan gyorsak. Ezért nehéz őket gyorsan becélozni, ráadásul még az a **** célkereszt is takarja a kilátást. Mindenesetre tartsd mindig a bal sarokban lévő radaron a szemed, azon ugyanis minden jól láthatóan fel van tűntetve (ellenfelek, felszedhető cuccok stb.). A Start menüben a Mission Objectives alatt nézheted meg, pontosan mi is a feladatod az adott pályán. Ameddig nincs mindegyik mellett egy zöld pipa ne is hagyd el a pályát, mert kezdheted elölről az egészet. Ez mondjuk két dolog miatt nehéz: az egyik, hogy nem mindig egyértelmű hogy mit is kell csinálni, a másik meg, hogy nincs külön kijelölve a pályák kijárata. Velem is többször előfordult, hogy bementem valahova és utána derült ki, hogy az volt a pálya vége. Különböző felszerelési tárgyakat is lehet elvétve találni a szinteken, mint például infra szemüveg, adrenalin stb. Még egyszer mondom, mindig figyeld a radart! A játék legkidolgozottabb része talán az ellenfelek és a mozgásuk. És ettől lesz a sok hiba ellenére mégiscsak élvezetes és hangulatos a játék. Mert a rovarok viszont tényleg olyanok, mint amilyenek filmben voltak, gyorsak, nagyok és szépen animáltak. Ahogy kiszúrnak, jellegzetes hangon figyelmeztetik a társaikat, majd egyből nekünk rontanak. Jönnek mindenhonnan: falakból, falakról, a föld alól, vannak, amelyek lőni is tudnak, ezeket legjobb messziről valamilyen fedezékből elintézni. Aztán ugye vannak a "királynők", ők extra erőset lőnek és csak elölről sebezhetőek. A legtöbb pályán több alfeladatunk is lesz, és ezek általában elég változatosak. Van, ahol civileket vagy katonákat kell megmenteni, megtisztítani a petéktől a területet, felrobbantani ezt-azt, bizonyos részek pedig mintha csak a Half Life-ból lennének kiollózva. (Gondolok itt a tudósokra, akik sokszor segítenek a továbbjutásban, úgyhogy őket jobb, ha életben hagyjuk.) Egyébként a játékban nincs külön akciógomb, ha valamit kapcsolni akarsz, akkor Quake-esen neki kell menni vagy rá kell lépni. A pályák elég nagyok és élethűek. Viszont a grafikájuk elnagyolt. A ködeffektus túl közeli és azon kívül, hogy a textúrák folyton átlukadnak, állandóan ismétlődnek, és egy idő után elég unalmas mindig ugyanazokat a falakat bámulni. Ami azonban a legnagyobb baj a grafikával, hogy egy darab különleges látványelem sincs a játékban. Sehol egy extra fényeffektus, Egyiptomban még a nap sem süt, a víz pedig kifejezetten béna. Ellenben a zenék és a hangok (főleg a bogaraké) nagyon jók. A készítők loptak egy kicsit a Goldeneye-ból is, mert itt is be lehet hozni különböző cheat-eket, ezekhez a pályákon elrejtett fehér zászlókat kell megtalálni.

Cooperative: Na, ezt a részt szoktam hiányolni az ilyen játékokból. Itt ugyanis vállvetve, egymást fedezve lehet csapatban legyilkolni a rovarokat. Azonkívül, hogy nem látszódik a fegyverünk csöve grafikailag szinte semmi különbség sincs az egyjátékos módhoz képest, mondjuk az tett volna be, ha még azt a gyenge grafikát is lebutították volna. Mondjuk néha nagyon beszaggat, és lelassul. Ja, és ne felejtsétek egymás sebzését kikapcsolni az options-ben.

Multiplayer: Négy különböző deathmatch mód van a játékban, ebből most csak egyet emelnék ki, a King of the Hill-t, amiben is a pálya egy részét kell elfoglalnunk és aztán megvédenünk a többiektől.

Az értékelés rövid lesz, mert már mindent elmondtam fentebb: gyenge grafika, közepes játszhatóság, de mégis hangulatos, aki szereti a stílust, az eljátszogat majd vele. Mindenestre félekm hogy a Perfect Dark-ig nem fogunk igazán jó first person shooter-rel játszani. Addig is katona, tegye a dolgát!

CSIPI MLEE

ARMORINES

ACCLAIM

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1-4 JÁTÉKOS
RUMBLE PAK
EXTANSION PAK
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA

✓ KRÁLY KÉTJÁTÉKOS MÓD, ADRENALINPUMPÁLÓ ELLENFELEK
× GYENGÉCSKE GRAFIKA, BÉNA FEGYVEREK

78%

TÉRBELI HORGÁSZCSALI = EW JIM

EARTHWORM JIM

MENACE 2 THE GALAXY



A világ leghíresebb gilisztája alaposan megvárakoztatta a rajongót. Már több mint négy éve ugyebár, hogy Earthworm Jim a 16 bites konzolok végnapjait bearanyozta. Igaz, nem teljesen tétlenül töltötte az eltelt időt. Mentségére legyen mondva, hogy néhány rajzfilmben játszotta a főszerepet – kár, hogy ezeket mifelénk egyelőre még nemigen lehetett látni. Jim tehát most visszatért, s úgy tűnik kirobbanó formában van. Szabatosabban fogalmazva: 3D-s formában.

Ha valaki esetleg még csak most ismerkedik Jimmel, az először is helyezze magát kényelembe – az Earthworm Jim játékokhoz ugyanis általában nyugágy kell. Már csak hősünk testfelépítése is meghökkentő. Akiknek nem volt szerencséjük az első két részhez, nyilván furcsállják, mit keres egy giliszta egy szkafanderben. Nos, valójában ez a varázslatos ruhadarab teszi Jimet szuperhőssé, melynek révén emberi mozgásokra képes, sőt még emberfelettiekre is. Ha kell, üstökön ragadja saját magát, és a testével ostorozza agyon az ellenfeleit. Ha pedig hosszabbat akar ugrani, hát bepörgeti a fejét, és helikopterezve szökken távolabbra.

A SZTORI

Ki hitte volna, hogy egy ilyen agyatlan hősnek van egyáltalán agya. Márpedig van! A helyszín ugyanis ezúttal Jim szürkeállománya, mely épp egy súlyos traumán esett át. Pontosabban szólva a trauma esett rá – egy



jól megtermett tehén formájában. Hősünk ettől teljesen begolyózott, s nem találja a golyóit. Merthogy az agytekervényei közt rekedt szuper-egója számára színes üveggolyók jelképezik a szétesett tudatát, melyek most szanaszét szóródtak. Ahhoz, hogy Jim összeszedje magát, ezeket a színes üveggolyókat kell összeszednünk...



LELKI JELENSÉGEK VIZSGÁLATA

Jim szuper-énjét irányítva összesen négy idegközpontban kell rendet raknunk, melyek az alábbi dolgokért felelősek: memória, boldogság, félelem, fantázia. A pályatervezők mondhatni spirituális síkra terelték a dolgot. Jim memóriájából például egy gyerekkori emléket húztak elő, mire egy baromfiudvarba kerülünk, ahol a csirkék és az ökrök állnak hadban, akik mellesleg csak úgy hősünkre is rátámadnak. A boldogság idegközpontban meg konyhafelszerelési cuccok alkotják a díszletet, minthogy Jimnek az a legnagyobb boldogsága, ha egy jót kajálhat. Utána a félelem központban Jim rémálmai elevenednek fel, amolyan horrorfilmes köntösben, míg végül a fantáziája pedig kedvenc westernfilmjeinek színhelyeire repíti. őszintén mondom: remekül ki van találva ez a hülyeség. Az alkotók szabadon válogathattak Jim emlékei között, s így a már jól bevált főgonoszokat alkalmazhatták újra. Jim tudatalattijából olyan jól ismert gazfickók törnek elő, mint a gaz Psycrow, vagy Majomfej Professzor.

UTAZÁS JIM KOPONYÁJÁN BELÜL

Jim agytekervényei alkotják a játékban az összekötő szintet, melyből liftek vezetnek az említett központokhoz. A liftekhez azonban kulcsok kellenek, mely kulcsok aranytőgyek képében materializálódnak. Eme nemes testrészek az Elmélkedés Szent Tehenének az energiáját állítják vissza, aki Jim agyában lakozik, és aki az egyes pályákra vezető ajtókat kinyitja számunkra. A tehén azonban csak akkor tud a kulcsár szerepében tetszelegni, ha kellően belelát Jim elméjébe, magyarul az egyre későbbi ajtók feltárásához egyre magasabb IQ szintet kell elérnünk. Az IQ szintünk a megtalált üveggolyók arányában ugrik egyre feljebb – az ebihal szintről indulunk, szóval van hová fejlődni. (Minden pályán 100 üveggolyót szedhetünk össze.) A tőgyeket nehezen megközelíthető vagy többszörösen lezárt helyeken találjuk, avagy elmés feladatok teljesítéséért kaphatunk néhányat – merthogy mindenhol van valamilyen speciális küldetés. Például a boldogság központ egyik pályáján a burgerzabálók királyát kell kiszabadítanunk, aki valójában maga a Király. Szerencsétlen Elvis ha ezt látná!

Az idegközpontokból általában három ajtó nyílik (a félelem központban öt), melyek közül a legnagyobb mindig a főgonoszhoz visz. A főnökökkel való összecsapás sajátságos módon történik: egy disznó hátán szörfözve jókora arénákban csúszkálhatunk, melyekben újabb 100 üveggolyó található. Igen ám, csakhogy az üveggolyókat ezúttal az ellenfelünk is gyűjti! Nem elég tehát keresgélni, lopni is kell. Célkövetős rakéták segítségével kell elérni, hogy ellenfelünk golyókat potyogtasson el, majd azonnal oda kell sietni, összeszedni azokat. Na persze az ellenfél ugyanúgy lövöldöz rakétákat mint, mi. Sőt, még talán szívesebben él ezzel a lehetőséggel, úgyhogy egy jó tanács: nem szabad hagyni, hogy municióhoz jusson.

Mivel hősünk blaster pisztolya nem mindig képvisel elegendő tűzerőt, szükségünk van extra fegyverekre is, amiket bizonyos automatákból lehet vételezni. Például az ökrök ellen a húsvágó bárd jobban beválik. A tojás- vagy borsólövedékkel pedig mesterlövészként is helytállhatunk. Van néhány egészen érdekes lövész-feladat: amikor például a konyhai eszközök között mandinerről kell eltalálnunk bizonyos serpenyőket.

MILYEN LETT A 3D-S EPIZÓD?

Earthworm Jim 3D-s kalandja tehát elég szórakoztató, ha csak az alapszituációt nézzük, még méltó folytatásnak is lehetne nevezni. A régi ellenfelek feltámasztása, a nosztalgiázás szerintem jópofa dolog. Az viszont már zavart, hogy úgy a játék egészéről is elmondható, hogy szívesen nyúltak a már bevált sémákhoz. Hogy mást ne mondjak: a kilőtt tehén poénja kacsint vissza, amikor hűtőszekrényeket indíthatunk útjukra a világűrbe, majd később azok a leghülyébb szituációkban potyognak vissza. Kétszer ugyanaz a vicc már nem vicc.

Az Earthworm Jim 3D grafikailag sem egy kiemelkedő alkotás. Nem is érteni, miért halogatták már évek óta a kiadását. Nem sikerült áthozni a korábbi részek rajzfilmes hangulatát 3D-be. (Inkább csak a zenék és a hangok nyújtják ugyanazt az atmoszférát.) Pallók, megmászható (esetleg szétlőhető) ládák, kapcsolókkal nyíló ajtók – semmi extra. A játékmenet első nekifutásra szórakoztató, de úgy tíz perc játék után – amikor is elérünk az első komolyabb ügyességet kívánó pályarészhez – jelentősen a kedvünket szegi néhány dolog. Például a kameramozgatás, ami borzalmasan pocsék. Nagyon hülyén mozog az operatőr: mintha lusta lenne követni Jimet, s csak vonszolnánk magunk után. Nem kap



észbe, ha az aktuális nézet tökéletesen használhatatlan, vagy ha történetesen épp "ő" miatta nem férünk el valahol. Szerencsére mondjuk valamennyire áthidalhatjuk ezt a problémát: folyamatosan nyomva tartva az R-t szigorúan Jim háta mögé parancsolhatjuk a nézetet. Az már más kérdés, hogy még így sem lesz 100%-ig tökéletes az összkép – sokszor ugyanis nem engedélyezi a program a kívánt perspektívát, hiába nyomunk bármit.

Az irányíthatatlanság megtapasztalása után a második lesújtó élményünk az első meghalásunkhoz kapcsolódik. Azt kell ugyanis látnunk, hogy az aktuális pályán minden addig elvégzett munkánk kárba veszett! Ezzel az erővel az életek számolása teljesen fölösleges, hiszen ugyanaz az effektus, mintha mondjuk állást töltenénk. Végül a főnököknél sem kevés bosszúság ér minket. Tudniillik a párbaj szörnyen igazságtalan. Nem elég, hogy sérülés esetén elejtjük a golyóinkat, de még az energiánk is csökken, míg az ellenfélnek ugyanakkor nincs életereje! A ráadás pedig az, amikor olyan "tréfás" jeleneteknek lehetünk tanúi, mint amikor Fatty Roswell csészealja csak úgy eltűnik, és minden átmenet nélkül ott terem a felvehető rakétánál. Én az irányíthatatlan disznó-szörfdeszkámmal háromszor is nekifutok, hogy egy rakétát fel tudjak venni, ő meg ilyen poénokat csinál...

V.Z.

EARTHWORM JIM 3D

VIRGIN/INTERPLAY

LÁTVÁNYOSSÁG
JÁTSZHATÓSÁG
SZAVATOSSÁG
ZENEBONA
HANGULAT

1 JÁTÉKOS
MENTÉS: ELEMES MEMÓRIÁBA

✓ POÉNOS KÖRÍTÉSSEL A JÓL ISMERT FIGURÁK ELEVENEDNEK FEL ÚJRA - BELEÉRTVE A RÉGI ELLENSÉGEKET IS
× SZEMÉT JÁTÉKMENET

74%

CSEVEGŐ

Szokásomtól eltérően kissé elnéztem a Konzol e havi leadásának dátumát, és az utolsó pillanatban jöttem rá, hogy ha egy nappal több állna rendelkezésemre, akkor sem lennék kész időben. Persze ez így mókásan hangzik, de hát az az egyes számú szabály, hogy "A konzol legyen kész időre!". Általában a Bagó Petire kell várni, hogy végre befejezze mega-leírásait, de most nem tudom ráverni a cinket, én csúsztam el.

Nem maradt más választásom, éjt nappallá téve gépeltem a karakterek százait, szörföztem az Interneten, hátha végül kész leszek... Be is durrant szépen a binyóm, mire ide értem, és még hátra van ez a temérdek levél.

Szevasz Martin! Itt ülök december 31.-én, fél tizen kettőkor, mindjárt beköszönt az új évezred, én meg marhára unatkozom (a Zeldát is már kétszer végigjátszottam). Így néhány kérdés feltevésével ütném el az időt:

1., Lesz akkor DD?

(Mi az hogy. Már van is N64DD. De csak sajnos Japánban. – Bp)

2., Legyen Top 10!

3., A Hybrid azonos a Silent Hillel és mikor jön?

4., Jó ötlet az NTSC-s játékok tesztelése! Csak csináljátok tovább.

5,. Nem terveztek 576 Shopot Debrecenbe?

6., Legyen Svábfotó! Mindenképp!

7., Megint legyen GBC rovat. Előre is köszi!

Cserháti Csongor, Debrecen

1- Én speciel azt se tudtam, hogy már van. Még jó, hogy a Péter ilyen jól informált! Ahogy a Nintendót ismerem, nem fog eljutni Európába.

2- Majd lesz. Előbb-utóbb minden lesz, csak ki kell várni! Na jó, itt az én PS-ös Top 10-em, külön neked:

1 – Final Fantasy 6 NTSC
2 - Rescue Shot Bubido NTSC
3 - Chase The Express NTSC
4 - Konami Arcade Classics NTSC
5 - Chaos Break NTSC
6 – Biohazard: Gun Survivor NTSC
7 – Eagle One Harrier Attack
8- Tenchu: Shinobi Hyakusen NTSC
9 – Spec Ops: Stealth Patrol
10 – Parasite Eve 2 NTSC

3- Nem azonos a két játék. A Hybrid Heaven csak N64-re létezik, és jelenleg csak NTSC verzióban.

4- Csináljuk, egyre többet!

5- Nem. Messze van...

6- Lesz. A Bagó és a Csipi már szőkére festette a haját, most én jövök, és már említettem a dolgot a Mikinek és a Vári gyereknek is. Ha ők is megcsinálják, lesz!

7- Kérd meg a Bagó Petit...

Halihó 576 Konzol Team! Csumi: Martin, Bagó Peti, Zoli, Csipi M Lee, Miki (bocs, ha kihagytam volna valakit). Először is az újság három szóval: Szuper, Király, Remek. Az utóbbi fél évben nagyon jók a leírások (VM kösz, sokat segítettél az FFVII-ben). Az utolsó szám címlapja nagyon dögös volt. Más. Szeretném tudni nektek mi a kedvenc játékotok. Apropó, lenne pár kérdésem:

1., Miért nem tetszett a Dino Crisis, szerintem elég jó.

2., Lesz-e új Lara Croft-os poszter?

3., Tényleg van PS-re videókártya?

4., Lesz még Resident Evil PS-re?

5., A Spiderman mikor lesz benne az újságban?

(Héhéhé, csak lassan a testtel. Előbb talán megvárjuk, míg elkészítik a programozók. – Bp)

Na, mára ennyi srácok, Bye! Maróti István, Budapest

A kedvenc játékaimat az előző válaszban megtalálod. A többiekéről nem tudok nyilatkozni.

1- Nekem azért nem tetszik, mer baromi unalmas. Szerintem kissé túlerőlteti a Capcom ezt a dolgot, és egyre fantáziátlanabbak a játékai. Láttad már a Resident 3-at? Egy csőd az a játék...

2- Most már Larából is elég volt egy időre. Habár van még egy szexi képem, azt lehet, hogy beteszem az ínséges időkben.

3- Létezik egy olyan kiegészítő PS-höz, amivel le tudsz játszani videó CD-ket (nem DVD-t!). Vagy mire gondoltál?

4- Ja, van már Resident 3 NTSC-s verzióban, de nagyon gyenge (a kezdőfilmet kivéve). Meg van Gun Survivor is. Az elég jó, saját szemszöges lövöldözős-kaland játék.

5- Van olyan játék, hogy Spiderman? Vagy a képregényre gondolsz? Ja, most látom, hogy a Bagó már válaszolt...

Hi (komat) Mindenkinek! Amiért írok: Mer' már ****** tele van a legnemesebb szervem ezekkel a levelekkel a Konzolban. Aki nem anyáz, az halálra dicséri az újságot. Ez már felettébb unalmas bír lenni. Jó, mindenki tudja, hogy király az újság, meg minden, de hát akkor is... Az egész Csevegő kezd hasonlítani egy nagy hirdetésre, kezdem azt hinni, hogy helytöltés céljából tartjátok fenn?! Bár ebbéli hitemből néha ki-ki billentenek a frappáns válaszok! Azok tényleg jók. Főleg, amikor Martin póker arccal kinyögte, hogy megette a sütit, meg a szaloncukrokat... A gyerek csak jót akart, ő meg a jó ízlés határain belül kifigurázta. Lázadjunk az unalmas dolgok ellen! Változtassatok a levelek témáin! Ti még nem alszotok el a saját irományaitok olvasása közben? Vagy lehet, hogy már a változtatás legkisebb formájára sem képes társadalmunk? Ennyire rossz lenne a helyzet? Ha valaki tudja a választ ossza meg velem is. A változásokra várva maradtam: Kőrösi "Gamer" Bálint, Székesfehérvár

Bálint, csókold meg a bal ... ... orcámat, hát én tényleg megettem azt a sütit, és ráadásul még jó is volt. De most megeszem a te leveledet is, nehogy ezen múljon a boldogság. Khmmmm, de gáz a tintád íze, te gyerek...

1., Tisztelt 576 Konzol Team! Szerintem én vagyok az első, aki rájött, hogyha 45-ször végigviszem a Resident Evil-t, megkapom Forest Gump-ot tolókocsiban. Fegyvere: iszonyatosan nagyot tud turházni, melyben a zombik elhasalnak és beleragadnak. Ekkor Gump megindul a tolókocsijával és kipörgő, füstölgő kerekekkel végigkapar a bandán.

Dögölj meg, épp a 44. végigjátszásnál tartottam, most lelőtted a poént.

2., Kedves 576 Team! Kaptam egy Fifa 2000 játékot, de amikor elindul a progi, a főcím: Gran Turismo, és később kéri a G-Con-omat is. Hozzá tudtok szólni? Egyébként én is egy olyan "macska" vagyok, aki szereti a PSX-et, és még vagyunk egy páran, főleg mióta van "Dual Shock" támogatás is. Az M.G.S., elején a helikopteres jelenet pl.: osztatlan elismerést aratott a barátnőim között. Kellemesen bizsergető, bár lehetne hosszabb is.

Bébi, rossz helyen másoltatod a programjaidat. Gyere hozzánk, olcsó árak, fantasztikus kínálat, állandó vibráló hangulat! Copy Martin Kft.

3., Kedves Péter! Neked írok, mert ahányszor a Martinnak címeztem a levelet, egyszer sem kerültem be a Csevegőbe. Bebizonyítom minden elégedetlenkedőnek, hogy nem a mennyiség, hanem a tartalom a lényeg. Pl.: a kisöcsém 200 oldalas kifestőkönyvét 10 perc alatt bármikor kiolvasom! Míg a Ti újságotokban betűk is vannak, úgyhogy meg kell várnom valakit a családból, amíg hazaérkezik este, és lefekvés előtt felolvassa. Reklámok sem kellenek az újságba, igaz hogy nekem ez egy fillérembe sem kerülne, sőt, talán reklámbevételekből olcsóbb, vagy több lehetne az oldalszám, de nehogy már többet kelljen lapozgatnom, még izomláz lenne az ujjamban. Különben is, Gabi a fogkrémem, Barbon az arcvizem, WU2 a samponom, Panatta a dezodorom. Hát kell ennél több?

Neked már semmi más nem kell, mint egy "biztonságos érzés", amitől szárnyakat kapsz, vagy egy betétet.

4., Hi Martin! Nem kell CD! Igaz, hogy ez már vagy 1 éve nem téma, meg hogyha meg gebednél, akkor sem tudnál összehozni egyet az újsághoz, de lásd be, valamivel csak be kellett nyalnom magam nálad. Az újság csúcs! A design király, eszedbe ne jusson változtatni rajta, ennél jobb már úgysem lehet. Persze, idővel... egy kis oldalszámnövelés talán belefér... meg egy kis design csinosítás... és a CD-t sem küldeném vissza, ha lenne hozzá, de ez még ráér.

Van egy Kaláka CD-m, azt elküldöm.

5., Helló Martin! Egyik ismerősöm mondta, hogy szereted a kakasos nyalókát, úgyhogy kapsz tőlem egyet. Ne tudd meg mit kellett küzdenem érte! Nálunk már persze nem lehet ilyesmit kapni, úgyhogy meg kellett látogatnom a rokonomat faluhelyen. Te tudtad, hogy általában egy baromfiudvarban csak 1 kakas van? Na most képzeld el mit szóltak hozzá a tyúkok, mikor megtudták, hogy a fiújukra pályázom...

(Egy vicc: Miért nincs a tyúkon bugyi? Mert a kakasnak nincsen keze... - Bp)

Kedvelem a pipihúst, úgyhogy jöhet! Ja, hogy egy kappan kakast akarsz küldeni? Nooooo, szigorúan hetero vagyok.

6., Lenne egy találós kérdésem: jár-e a Konzol Ausztráliába? A válasz: ja! Tavaly kiküldetésben voltam a Busmanoknál és ott az egész törzs előfizető volt! Arról már nem is beszélve, hogy az Alpesi legelőkön a Milka tehenek mellett már ott figyelnek az 576 Konzol tehenek is (Afrikában ugyanez van, csak elefántokkal). Ja, igen, és egy dolgot fontosnak tartok megvilágítani: a Balogh Nórának a "Barátok Közt"-ből annyi köze van a cigány néphez, mint csigának a távolugráshoz. És ne gyere nekem azzal, hogy Jacko nem fehér embernek indult! Na, kábé ennyi!

Te buta, az a törzs az én eredeti családom. Mi ugyanis Busmanok vagyunk. Ezér' hív anyám "picikémnek"...

Ne haragudjatok, hogy csak most írtam, minden ellenkező híresztelés ellenére nem a postaköltség ugrott meg, hanem a mindennapi gondjaim, teendőim szaporodtak meg egy kicsit a szabadidőm rovására. De lásd kivel van dolgod ezeket, most mind félresöpörtem, elvégre nem hagyhatom, hogy embertársaim, felebarátaim az én magas szintű intelligenciám adta örömöket ne élvezhessék. És hát legyünk őszinték, az újév, tized-, század-, és egyben ezredforduló sem kezdődhet tartalmasabban, nívósabban, mint az én kis levélkémmel. Sziasztok. Monori László, Cegléd

Lacus, bevallom, egy kicsit be is pisikéltem, amikor a leveleidet olvastam. Nem volt ciki, áhhhh, dehogy!

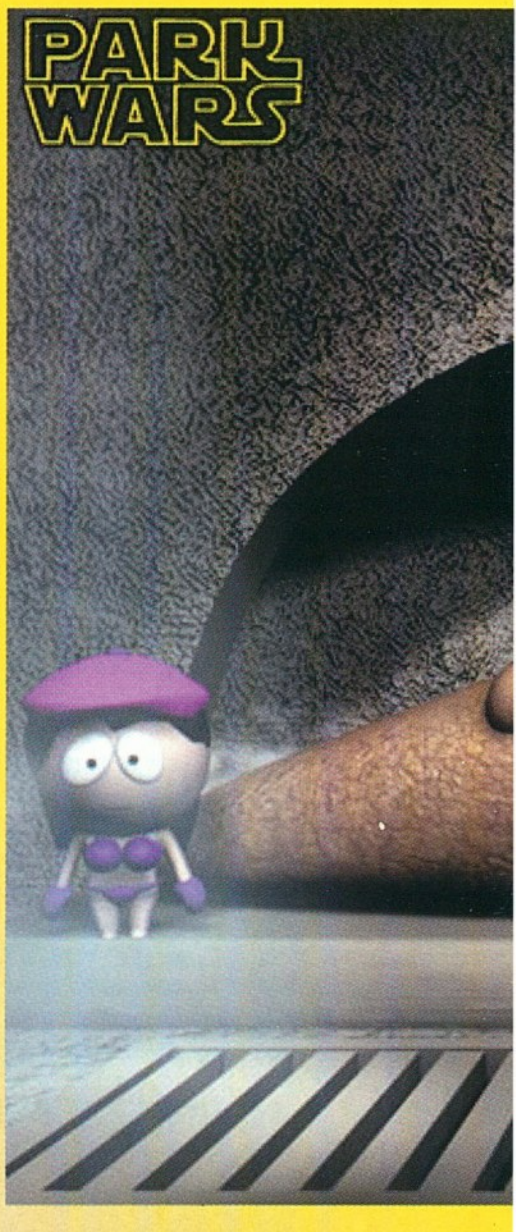
Ávé Martin! Azért írok neked, mert hatalmas problémáim vannak. Először is nem tudom, hogyan mondjam meg a szüleimnek, azt a tényt, hogy meg fogok bukni 2 tantárgyból (na jó, hagyjuk a magánéletemet). Szóval az első komoly problémám (na nem mintha az előző nem lenne komoly) a GT2-vel van. Hogyan lehet elérni a 100%-ot? Az a bajom, hogy csak 98,20%-ra tudtam teljesíteni a dolgot.

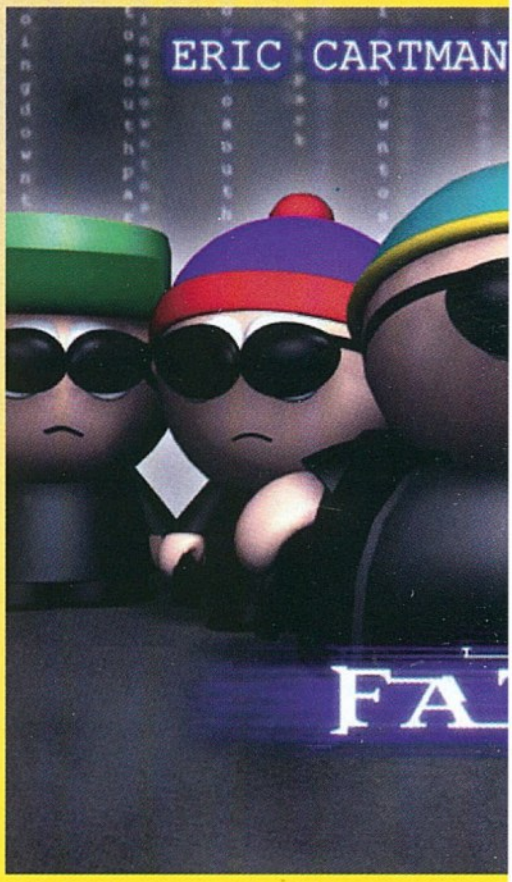
(Hehe. Hát igen. Elég sok embert megtréfált a Sony. Történt ugyanis, hogy a játék – bármilyen meglepően hangzik – nem volt befejezve! De, mivel ott volt a bűvös karácsony és nem lehetett megengedni, hogy ne kerüljön az amcsik fája alá, ezért, úgy ahogy volt kiadták. Aztán egy hónapra rá, a Sony újranyomatta a disc-eket, immár a végleges játékkal, s akik megvették az eredetit, ingyen kicserélhetik a példányukat a hibátlan verzióra. Ez természetesen csak az amerikai NTSC verziónál érvényes, a PAL-nál minden a legnagyobb rendben van – Bp)

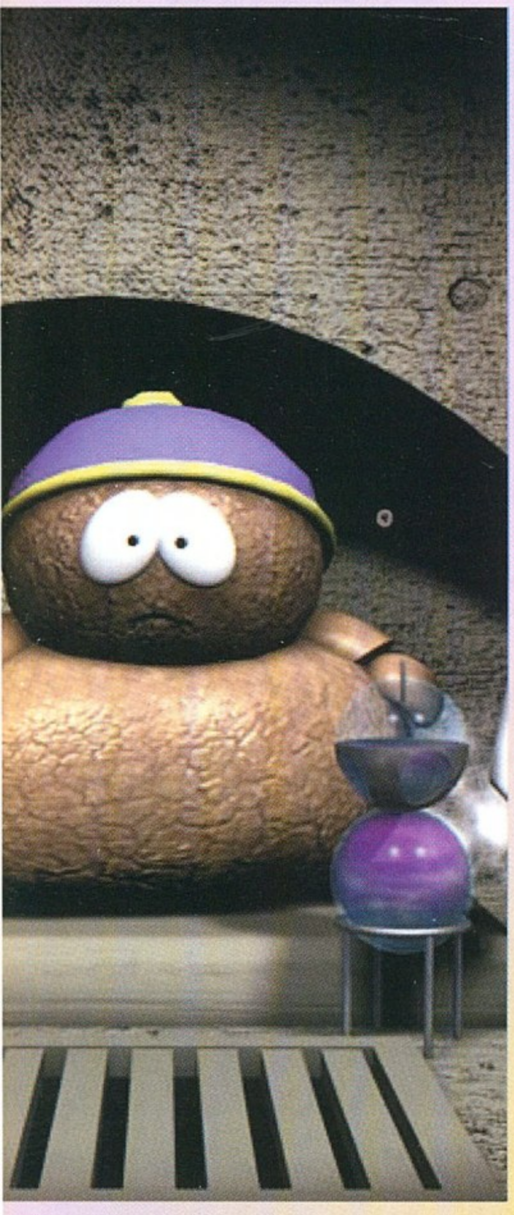
Ui.: Ja, ilyen apróságot nem is mondok, hogy az újság frenetikusan jó, és még el nem felejtem: a South Park tesztje, leírása valami ***** jó volt. Miközben olvastam, majdnem hanyatt estem a röhögéstől. Egyszóval akkora Isten vagy, hogy keretbe kéne foglalni a neved, vagy fizetésemelést adni. Megelőlegezem a bizalmat, ha csak egy keveset, de akkor ha továbbra is ilyen jó marad az újság. Na csá csumi: Haldomer Norbert, Budapest

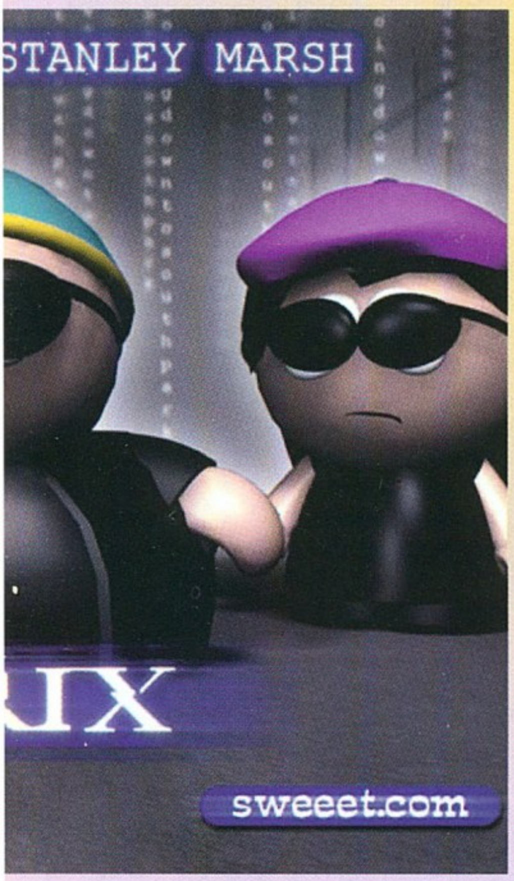
(Hozzátartozik, hogy a borítékban, valami ismeretlen orosz pénz volt található... - Bp)

Na, képzeld el mi történt! Megmutattam a levelet a főnöknek, erre adott 100 ezer Forint fizetésemelést! Másnap bejö-









vök, erre az iroda előszobájában meglátom a képemet BEKERETEZVE (jól fésült zselézett haj, okoska tekintet, aranykeret). "Mi jöhet még?" – morfondíroztam, mire olvasom az újságban, hogy egy amerikai gyűjtő 1 millió dollárt adna egy ritka kisméretű orosz pénzdarabért. Tehát Norbikám, köszönök neked mindent, de most le kell mondanom a Konzol főszerkesztői posztjáról, mert vár a Karib tengeri szigetvilág...

Hí Martin, Bagó Peti és 576 konzol stábja! Lehet hogy írok néhány hülyeséget, ugyanis ezt 11-kor írom!

1. Martin:

a, Mi a teljes neved (Gondolom a személyidbe nem csak "Martin" van írva)?

b, Nem szép dolog konzolos lévén Half-Life -ot játszani!:)) Egyébként, a linkjeid közé tehetnél egy-két konzolos linket is.

c, Egyébként el tudnád küldeni a legutolsó csevegőben lévő képet, de CENZÚRÁZATLANUL?

2.Bagó Peti:

a, Még most is sokan szidnak, mint feltűnésed elején?

(Bár, lehet, hogy rövid kis eszmefuttatásom senkit sem fog érdekelni, én azért elmondanám, hogy miként is működik ez. Most, hogy már jó két éve az 576 Konzolnál dolgozom, kezdem átlátni a dolgok lényegét. Azt tudnotok kell, hogy mindig lesz valaki, akinek soha, semmi nem tetszik. És az bizony el is fogja küldeni a levelét ide. Az elején még kicsit szívemre is vettem a dolgokat és tényleg elgondolkoztam azon, hogy most akkor tényleg jól csinálom-e ezt az egészet, vagy sem. Aztán az idők folyamán beláttam, hogy magamon sokban nem tudok változtatni, így vagy elfogadjátok, amilyen vagyok, vagy nem. Nyilván, ha sokan jelzitek, hogy valakivel probléma van, az valószínűleg nem fog sokáig itt dolgozni. Szerencsére azonban szerettek minket... - Bp)

b, Szerintem a cikkeid nagyon jók, sose volt semmi bajom velük.

c., A KÓD-X jó, csak néha CSAK végigjátszás van benne. Néha ez jó, de csak annak akinek megvan az egyik benne szereplő játék. Szerintem jobb lenne 2 oldal végigjátszás, két oldal kód.

(Na, ez az, amit nem én döntök el. Én csak a kódokat próbálom ki, hogy működjenek. Az, hogy az adott hónapban hány leírás van, mindig attól függ, hogy melyikhez szükséges ilyen – Bp)

3.:Csipi M Lee:

Dűnével kapcsolatban: A filmről nem tudok semmit, de a film egy könyvsorozat első része alapján készült (az az igazság, hogy a könyv sorozatot sem tudom, hol szerezhetnéd be).

Kéne egy stábfotó, de úgy, hogy a képekből kiderüljön kit ábrázol (Mit szólnátok az igazolványkép + karikatúrához?)!

Az újság nagyon jó, a weboldal is nagyon jó. Mára ennyit, csá: Dávid, E-mail

a - **** Martin. Nem adhatom meg, a halálnak hiányzik, hogy valami hülye elkezdjen hívogatni, hogy a Final Fantasy 8-ban nem talál egy tűt a szénakazalban.**

b – A Half Life az isten! No, meg én is úgy játszom, mint egy isten! A múltkor éppen nyomorba döntöttem 6 csávót. Valahol 67-0 körül volt az eredmény. Mire az egyik megkérdezte, hogy mi vagyok én, egy isten? Kérdezem, miért? Mert hogy engem nem lehet megölni, csak nem cheat-et használok? Mondom neki a multipayer-ben nincs cheat, te marha. Na, miközben ezt a hosszabb mondatot pötyögtem, az egyik rohadék hátba lőtt... Szerinted anyáztam?

c - Most nem akarom...

Csá! Bocs hogy itt állandóan fárasztlak titeket, de sajnos fel kell hívnom a figyelmeteket egy szörnyű megállapításomra: Bagó Petit elrabolták az UFÓk! Már régen, de a helyette küldött klón elárulta magát egy tipikus földön kívüli bakival: Keveri a jobb és bal kezét!!! Ezt a Tomb 4 végigjátszást olvasva kellett megállapítanom, mikor egy "Itt fordulj balra, aztán jobbra..." Kombináció során kétszer nekimentem a falnak, majd meggyulladtam. Ez nem kritikát akar jelenteni, mert a végigjátszásban ezen a visszatérő hibán kívül nem észleltem eddig más hibákat, csak fel szerettem volna hívni EGY BIZONYOS ALIEN FIGYELMÉT erre a hibucira. Kösz.

(Én kösz a lebuktatást. A Mars nemzetségre esküszöm, hogy soha többet nem keverem a két kezemet – Bp)

Más: A leírások amiket közöltök korrektek és pontosak, de gondolom nem minden játékot játszotok végig szívesen, vagy egy nehezebb játékkal tovább eltököltök, mint azt az időtök megengedné. Egyszerűbb letölteni a jó öreg netről, és lefordítani... De ez unalmas, hosszadalmas munka... Kivéve nekem! A Parasite Eve 2 leírásom városszerte híres lett (nem pesti vagyok) Előtte még a Dino Crisis és Echo Night végigjátszásaim is nagy sikert arattak. Tehát ha gondoljátok, E-mailen elküldhetem a játékok magyarnyelvű leírásait még mielőtt szerény kontinensünkön megjelentek volna. Persze nem ingyen, hülye én se vagyok. De csekély összeg, vagy inkább szolgáltatás! Pl.: Elküldhetem a Parasite Eve 2 végigjátszásomat, mondjuuuuk... A következő havi 576 Konzol egy ingyen számáért, aminek a lapjaiból úgyis repülőket hajtogatnátok. Mit szóltok? Üdv: A sejtelmes fordító. Tóth Zoltán, E-mail

(Mielőtt még a Martin is hozzászólna csak két rövidke megjegyzés: Az nem jutott eszedbe, hogy mi esetleg azért csináljuk ezt itt, mert szeretjük??? Más. Ha fordítod a netes anyagokat, feltűnhet, hogy megfogalmazásuk nagyon gyenge, és ráadásul egy csomó pontatlan, ráadásul hiányos. Nézz meg egy Tomb Raider angol leírást. Azt garantálom, hogy még a falat sem találod meg, aminek nekimehetnél!!! – Bp)

Psssszzzt...ez tényleg egy idegen. Az előbb érthetetlen nyelven gagyogott valamit, aztán felugrott, a lába közé kapta a kezét, és kirohant a mosdóba. Hosszú, 2 perces csobogást lehetett hallani, aztán vörös szemekkel kijött. Bizonyára a hűtőrendszere romolhatott el... Na kuss, mert visszajött!

"Petikém, kész a Csevegő, mehetünk haza. Elviszlek."

"Pipó-pitty."

Ez mi volt? Talán a kvarcórája?

"Petikém, csörög a mobilom, nem tudok figyelni, segítenél, hogy merre kanyarodjak?"

"Most jobbra!"

"Páffffffff, reccccssss."

"Ehhh, bocs, úgy értettem, balra."

"Fiatalember, tudom, hogy ez nem a legjobb pillanat, de vevő lennék erre a totálkáros roncsra!"

GY.Z. VISSZATÉR

Helló Martin!

Úgy látom, a múltkori levelem túl nagy megterhelést jelentett számotokra, hogy a mondanivalómat kisilabizáljátok (mert, aki ilyen külalakú levelet ír, és nem e-mailt, az csak egy korlátolt hülye barom lehet, igaz Martin?). Ezért ezt a levelet most legépelem.

(Azt, hogy a múltkori leveled mekkora megterhelést jelentett, inkább ne részletezzük. Ha jól emlékszem legutóbb azzal a nem éppen hízelgő beköszönéssel kezdted, hogy: Hol vagy te kétszínű barom ki a pöcsnek képzeled magad...". Azzal remélem tisztában vagy, hogy eme kijelentésed után akkora rágalmazási pert lehetett volna a nyakadba akasztani, hogy még a dédunokáid is szégyellnék a nevüket, de a Martin felülemelkedve sértődöttségén, teljesen tisztán, és érthetően válaszolt azokra a problémákra, amiket felvetettél. Most megkérdezted őket újra. És mivel a Martin már nem volt hajlandó foglalkozni veled, úgy gondolom, akkor elmondom én is sokadszorra – Bp).

A decemberi számban olvastam, hogy nálunk nem lehet színes, átlátszó gépet kapni, csak Amerikában. Érdekes módon ahány boltban voltam (nem közértben), mindenhol kapható.

(Igen, ez közvetve az én hibám volt. Tudod, valamikor november közepén, amikor a Hírek készült, még az az információ jutott el hozzám, hogy nem lesz Európában. Ez időközben megváltozott, így mégis lett. De legalább lett – BP)

Szintén olvastam, hogy az Armorines csak ez év nyarára várható. Akkor én, hogy tudtam január 5.-én megvenni?

(Úgy tudtad, hogy megjelent. Ez is azért következhetett be, mert a Nintendo előbb megjelentette a játékot, mint azt hirdette. Én meg december közepén azt az információt kaptam, hogy nem lesz tavasznál előbb. De lett. Ennek is inkább örülni kéne – BP)

Ezen kívül pedig számtalan játékkal játszottam már, aminek se híre, se hamva az újságban. Megszámoltam az újság elején lévő N64-es játékot, és 85 darabot találtam, pedig kb. 200 darab van, ha nem több. A többi hol van? Nincs elég hely az újságban? Na ne röhögtess!

(Szerintem az, hogy az 576 KByte bolthálózata 85 darab Nintendo 64-es játékot árul egyszerre inkább bók, mint szidalom. Bár lehet, hogy megint tévedni fogok, de szerintem egyetlen bolt sincs még, aki ekkora választékkal tartaná ezeket a játékokat. És, tudod, mint a nevében is benne van, ez egy üzlet. Ahol komoly pénzek forognak kockán. Éppen ezért, azokat áruljuk, amik bevételt, hasznot hoznak, hogy holnap a tulajdonos tudjon pénzt adni nekünk, mi meg el tudjunk menni a közértbe kenyértért. Tehát a Konzol is csak azokat a játékokat rakhatja be, amik a boltban kaphatók, mivel más forrása nincs. A játékkiadók ugyanis csak a legritkább esetben küldenek tesztpéldányokat – BP)

Ebből is látszik, hogy igen szorgalmasan el van nyomva a Nintendo az újságodban, és biztos forrásból tudom, hogy miért: azért, mert te "kedves Martin", kapsz egy kevés kis összeget a Sony-tól, hogy futtasd a gépét, a többit pedig jól nyomd le. Teljesen mindegy, hogy ezt tagadod, vagy sem, ez tisztán látszik az újságban, csak a vak nem veszi észre és aki nem akarja.

(Ezeket a sorokat, pedig már a végső elkeseredettség íratja veled. Teljesen felesleges tagadnod, csak a vak nem veszi észre, és aki nem akarja. Szerinted a Sony-nak van annyi ideje, hogy egy kis Magyarországi lapnak pénzt adjon, s ezzel talán pár darab géppel többet eladjon. Gondolkoztál egy kicsit, mielőtt leírtad volna? Talán azt érthetted félre, hogy a Sony Magyarország olyan módon segíti a munkánkat, hogy különböző CD-ket ad át, melyeken olyan képek vannak, mint a mostani címlap Gran Turismo, vagy az Ace Combat 3 és még sorolhatnám. És már itt van nálunk a Medievil II, vagy a Syphon Filter II játszható verziókban. Ők nagyban megkönnyítik a munkánkat. És ezt igazán nehezen tudnád pénzzel pótolni – BP).

Ezért én most írok ide egy pár infot (ha te már nem vagy hajlandó rá): a Dolphin (aki nem tudná, ez a Nintendo új gépe), ami Japánban 2000 augusztusában, Európában pedig 2001 februárban fog megjelenni.

(Úgy látszik nem csak én vagyok tévedhetetlen. A masinát egyelőre még be sem mutatták. Tavaly ugyan volt róla egy sajtótájékoztató, ahol közzétették a technikai adatokat, de azóta semmi több. Pár fejlesztő már van, akik dolgozni fognak a gépen, de amíg nem készítik el, addig hogyan írjunk róla??? Augusztusban valóban meg fog jelenni a gép. De nem a piacon, hanem egy asztalon, és azt fotózni lehet. Az lesz a mintapéldány, amit sorozatban, kb. télen kezdenek el gyártani. Az csak valamikor decemberben lesz majd kapható. Európa még kb. 1 év – BP)

Néhány cím: Zelda, Mario, Turok 3, Metroid, Killer Instinct 3, Perfect Dark 2, Resident Evil Zero, Shadow Man 2 – csak a nagyobbak közül.

(Nem mondom, szép kis lista. Csak, hogy a Turok 3 és a Resident Evil Zero még 64-re jön. Mivel a többi címet hivatalosan még nem ismerte el egyik kiadó sem, így nem tehetem bele a Hírekbe, mert holnap jön egy vásárló, hogy olvasta az újságban és meg akarja venni. A Resident 0-át már tavaly ilyenkor betehettem volna a Hírekbe, de mivel csak két hete jelentek meg az első képek, úgy gondolom ráértem vele – BP)

Ja, nagyon köszönöm a Turok posztert, igazán meghatódtam, amikor megláttam, hogy a sok Tomb Raider és Final Fantasy és számtalan PSX-es poszter közé ez még befért. Igazán köszönöm!

(Tulajdonképpen az Acclaim-et illeti a dicséret, hisz volt oly drága és küldött egy CD-t, amin volt poszterre rakható kép. Ha több ilyen Nintendo 64-es CD-nk lenne, akár minden hónapban lenne Nintendo-s poszter. Remélem a Resident poszternek is örülsz?! – BP)

Nehogy azt higgye valaki, hogy én utálom a PSX-et. Nem utálom, csak szeretek minőségi, igényes játékokkal játszani, nem pedig kockajátékokkal. De amit gyűlölök, az az, amikor egy ilyen gerinctelen fasz egy újság főszerkesztője. Mindegy ez van. Na csá. Gy.Z.

Gyalog Zoltán, Érd

(Kedves Zoli! Nem gondolod, hogy ez egy kicsit erős volt? Szerinted meddig mehetsz még el? Mit szólnál, ha holnap reggel törött kézzel ébrednél fel? Jól esne? Gondolkodj rajta, mert ha mindenkinek beszólsz, előbb-utóbb valaki már nem fog emberszámba venni, mint én. Én még megpróbáltam elmagyarázni érthetően, mi-miért van. Persze, lehet, hogy bennem van a hiba, és tényleg nem értek hozzá, és inkább neked kéne itt ülnöd. Ki tudja? – BP)

Martin

McFarlane Toys



HÍVJ!

Flash Point | The Green Vapor | After Burner | Eclipse 5000

A SPAWN 16: NITRO RIDERS MOTOROKAT MÁJUSTÓL KERESD A BOLTOKBAN!

SPAWN 11: DARK AGES



Black Knight | Horrid | Ogre

3999,-/DB

Skull Queen | Spellcaster | Raider

SPAWN 13: CURSE OF THE SPAWN



Curse of The Spawn 2 | Zeus | Hatchet

3999,-/DB

Medusa | Jessica Priest & Mr. Obersmith | Raenius

SPAWN 14: DARK AGES 2



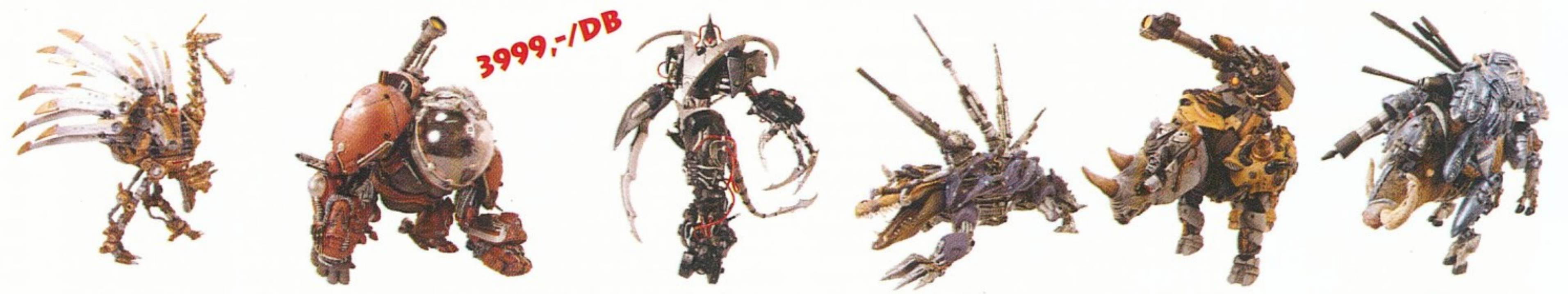
Mandarin Spawn | Viper King | The Necromancer

3999,-/DB

Spawn: The Black Heart | Iguantus & Tuskadon | Tormentor

SPAWN 15: TECHNO SPAWN

3999,-/DB



Iron Express | Code Red | Cyber Spawn | Steel Trap | Gray Thunder | Warzone

Movie Maniacs

4999,-/DB



Scream | The Crow

3999,-/DB

Psycho | Halloween

Pumpkinhead | Chucky

Danger Girl



Abbey Chase | Natalia Kassle

HÍVJ!

Sydney Savage | Major Maxim

Sleepy Hollow

3999,-/DB



The Crone | Headless Horseman | Ichabod Crane

HÍVJ!



Marv II Electric Chair

HÍVJ!



Headless Horseman Deluxe Box Set

The Beatles Yellow Submarine



Ringo | George

3999,-/DB

Paul | John

Austin Powers 2

HÍVJ!



Carnaby Street Austin | Fembot | Evil & Mini | Scott Evil | Vanessa Kensington

SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉLMÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

QUAKE

2999,- FT/DB



Major — Athene — Iron Maiden

TACTICAL ESPIONAGE ACTION METAL GEAR SOLID

3999,- FT/DB

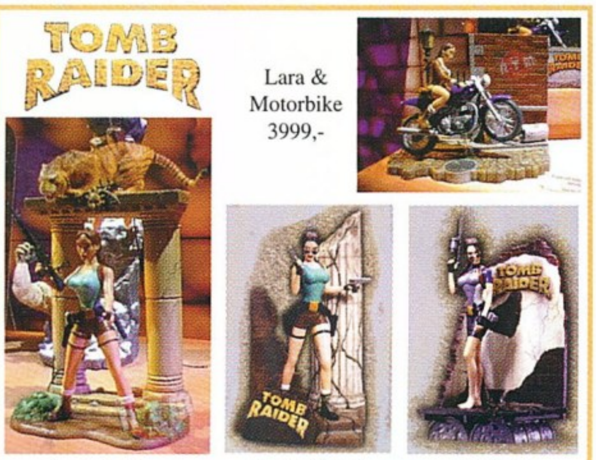


Liquid Snake — Revolver Ocelot — Psycho Mantis



Solid Snake — Meryl Silverburgh — Sniper Wolf — Vulcan Raven — Ninja

TOMB RAIDER



Lara & Motorbike 3999,-

Lara & Tiger 3999,-

Jungle Outfit 5999,-

Wetsuit 5999,-

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Jet Board Crash — Komodo Moe — Jet Pack Crash



Coco Bandicoot — Dr. Neo Cortex — Tiny

FINAL FANTASY VIII ACTION FIGURES

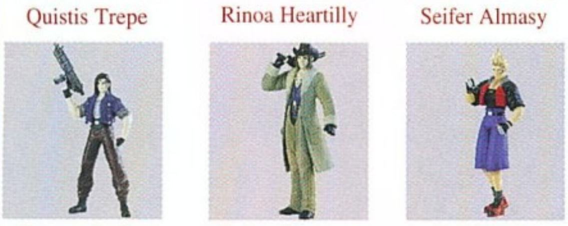
3999,- FT/DB



Squall



Quistis Trepe — Rinoa Heartilly — Seifer Almasy

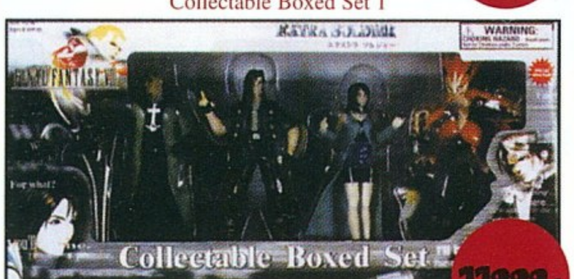


Laguna Loire — Irvine Kinneas — Zell Dincht



11999,-

Collectable Boxed Set 1



11999,-

Collectable Boxed Set 2

CRASH BANDICOOT

2999,- FT/DB



Deep Dive Crash — Dingo Dile — High Flying Crash



Dr. N. Gin — Wave Rider Coco — Dr. N. Tropy

As Seen On CARTOON NETWORK



Powerpuff Girls

4.5" müanyag figurák plüss betéttel (4féle)	1999,-FT/DB
7.5" müanyag figurák fénnyel, hanggal (3féle)	3999,-FT/DB
6" babzsákos figurák (3féle)	1999,-FT/DB

Mini figurák

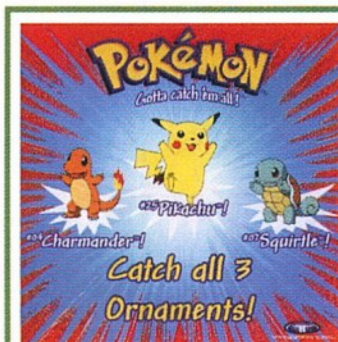
Dexter & Diddy	999,-FT/DB
Johnny Bravo & Girl	999,-FT/DB
Cow & Chicken	999,-FT/DB
Cow & Devil	999,-FT/DB



5" akciófigurák

Dexter	1999,-FT/DB
Johnny Bravo	1999,-FT/DB
Cow & Chicken	1999,-FT/DB
Flugos Futam	1999,-FT/DB
Maci Laci	1999,-FT/DB
Turpi Úrfi	1999,-FT/DB
Karate Kutya (Hong Kong Phoey)	1999,-FT/DB





Pokémon figurák

Pikachu	1999,-FT/DB
Charmander	1999,-FT/DB
Squirtle	1999,-FT/DB

MÁRCIUSTÓL KAPHATÓ!

MOST MÁR NÉGY HELYEN TALÁLKOZHATSZ HATALMAS VÁLASZTÉKUNKKAL

576 KByte

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ!



COLOR GAME BOY

PlayStation

SEGA™



West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

AKCIÓFIGURÁK

PC CD ROM

NINTENDO 64

Dreamcast™

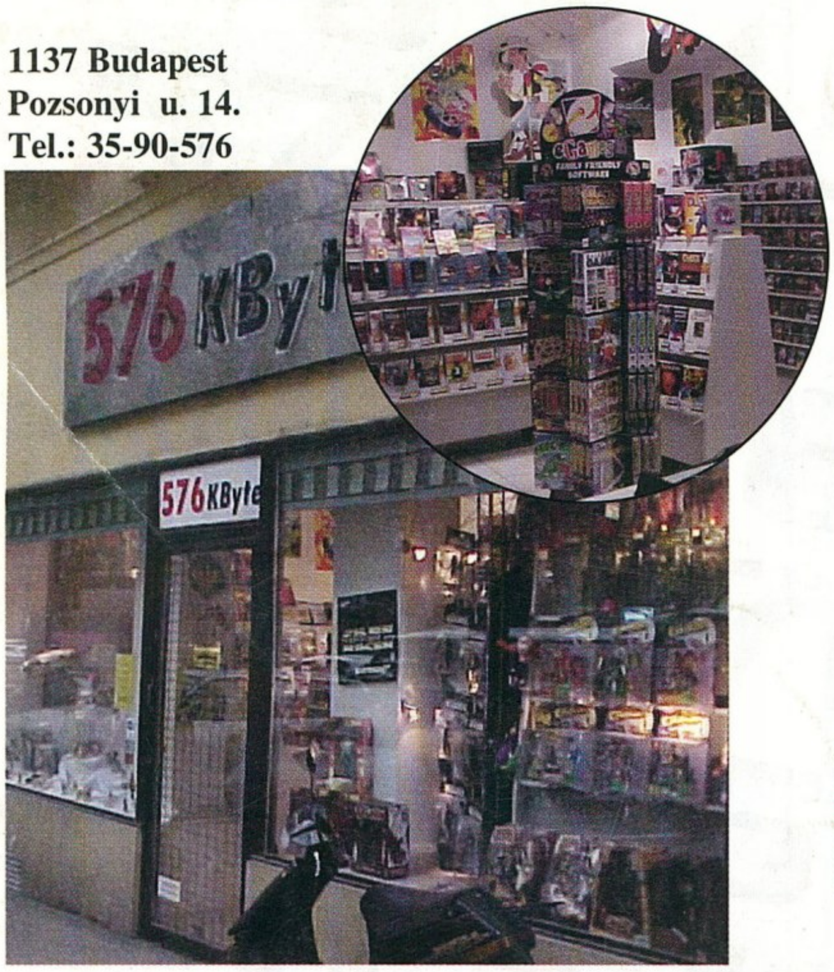
NINTENDO 64

PC CD ROM

AKCIÓFIGURÁK

1137 Budapest
Pozsonyi u. 14.
Tel.: 35-90-576

Mammut Bev. Központ
Széna tér 2. emelet
Tel.: 345-80-76



SEGA™

PlayStation

COLOR GAME BOY



Boltjainkról és kínálatunkról bővebb felvilágosítást a 35-90-576-os telefonon vagy a

WWW.576.HU

Website-on kaphatsz!

ISSN 1417-9296